1999年１月１日発行(毎月１回１日発行)第18巻第１号昭和57年12月６日第３種郵便物認可

マイコン

わかる!動かせる!家族全員で楽しめる!

コンピュータの新しい活用法を満載!!

JAN.1999 1

BASIC Magazine



定価 550Yen

特集 「メガピクセル」と「写真画質」の最新製品を使いこなす デジカメとカラープリンタ

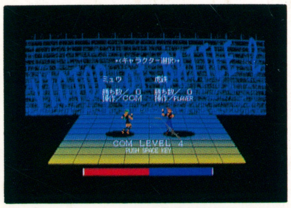
「大学入試センター試験」BASICプログラム直前予想問題

Win95,98付属の QBasic活用テクニック キーの同時入力

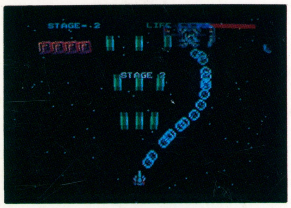
三國志曹操伝 ポピュラス ザ ビギニング ナムコヒストリーシリーズ

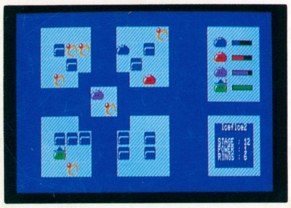
コンピュータだから楽しめる頭脳の体操

特選プログラム・コーナー









```
Dim cax(3), cay(3), cas(2), loc(67), lop, lpp, sco, loa(2
Private Sub Form_KeyDown(KeyCode As Integer, Shift As Int
'カードの移動
    If KeyCode = 37 And cax(1) > 25 And cax(2) > 25 Then
        If (loc(loa(1) - 10) = 10 And loc(loa(2) - 10) =
            cax(1) = cax(1) - 25: cax(2) = cax(2) - 25
        End If
    End If
    If KeyCode = 39 And cax(1) < 150 And cax(2) < 150 Th
        If (loc(loa(1) + 10) = 10 And loc(loa(2) + 10) =
            cax(1) = cax(1) + 25: cax(2) = cax(2) + 25
        End If
    End If
    If KeyCode = 88 Then cla = 10
    If KeyCode = 90 Then
        cax(3) = cax(1): cax(1) = cax(2): cax(2) = cax(3
        cay(3) = cay(1): cay(1) = cay(2): cay(2) = cay(3
    End If
End Sub
Private Sub Form_KeyUp(KeyCode As Integer, Shift As Inte
    cla = Int((sco + 10) / 10)
End Sub
Private Sub Form_Load()
'初期設定
    Randomize
    cax(1) = 25: cay(1) =
 = Int(Rnd * 10)
    sco = 0: cla = 1: caa
    For lop = 0 To 6
        For lpp = 0 To 6
            loc(lop * 10 +
        Next
    Next
    Line (0, 100)-(300, 1
End Sub
Private Sub Timer1_Timer()
    CurrentX = 0: Current
    For lpp = caa To cbb
        card(lpp).Current
'カードの落下
        cay(lpp) = cay(lp
        card(lpp).Move ca
'合計数判定
        If (loc(lax(lpp) + 1) + loc(lax(lpp) + 2) + loc(lax(lpp) + 3) + loc(lax(lpp)
```



創刊200 記念キャンペーン

別冊付録 DOS/V製作 組み立て・パワーアップ体験満載!!

プログラミング連載企画

GAME BASIC for SEGASATURN／F-BASIC V.6／Visual Basic 6.0／DirectX／ウエラブルPC"ラピュータ"プログラミング


マルチメディアのNEC
うきうきプライスで、
すいすいプリント。

NEC

A3対応小型レーザプリンタで分速26ページ*を実現!新マルチライタ、誕生。

- **●プリントが速い。** 新型すいすいエンジン搭載で、26頁/分*の高速印刷を実現。
- **●両面プリントも速い。** 両面印刷時も、20頁/分*の高速印刷を実現。

<プリントエージェント機能>

- **●仕分けが速い。** 印刷ジョブごとに、用紙をタテヨコ交互に出力。
- **●再プリントが速い。** 一度印刷した文書は、アプリケーションを通さずに印刷。
- **●キャンセル速い。** クリックひとつで、印刷データを一括削除。
- **●切り替えが速い。** 印刷混雑時には、空いているプリンタを自動選択。
- **●消耗品補充が速い。** トナー切れなどの保守情報を電子メールで管理部門に自動通知。
- **●状態確認が速い。** プリンタの状態をインターネットブラウザで確認。
- **●ON/OFFが速い。** 離れた席のパソコンから、プリンタの電源ON/OFF(オプション)

*印刷速度はA4サイズ横置きの印刷時。



ネットワークレーザプリンタ
MultiWriter 2650 標準価格 268,000円(税別)
(プリンタ本体+EPカートリッジ1個) USBオプション

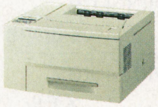
<対応パソコン>PC98-NXシリーズ PC9800シリーズ DOS/V対応機※1 Macintosh(オプション) ※1 IBM PC/AT 100%互換機

安心の1年間保証
★掲載のマルチライタの保証期間は1年!
期間中は無償で出張修理※2いたします。
※2 詳細は、商品添付の保証書をご確認ください。

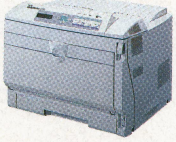
Windows® 98 対応
★掲載のマルチライタは、Windows®98に対応しています。



あなたのビジネスを加速する"マルチライタ" 先進のラインアップ。

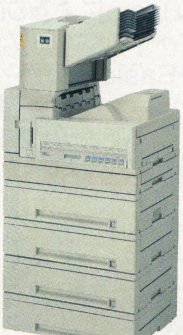


PrintAgent 対応
SOHOユーザにおすすめの、A4対応コンパクトビジネスプリンタ。
MultiWriter 1400X
標準価格 138,000円(税別)
(プリンタ本体+EPカートリッジ1個)
USBオプション



NEW PrintAgent 対応
20枚/分(A4)の高速印刷を実現した1500DPI相当のA3対応ビジネスプリンタ。
MultiWriter 2250
標準価格 168,000円(税別)
(プリンタ本体+EPカートリッジ1個)
USBオプション

PrintAgent 対応
1500DPI相当、印刷速度12枚/分(A4)、A3対応ハイコストパフォーマンスプリンタ。
MultiWriter 2050
標準価格 128,000円(税別)
(プリンタ本体+EPカートリッジ1個)
USBオプション



PrintAgent 対応
24枚/分(A4)、長寿命100万ページ印刷のA3対応ヘビーデューティプリンタ。
MultiWriter 2400X
標準価格 398,000円(税別)
(プリンタ本体+EPカートリッジ1個)
★ソータユニット、両面印刷ユニット、増設ホッパ2段は別売です。

◇ご使用の際は、必ず「取扱説明書」をよくお読みのうえ、正しくお使い下さい。

■WindowsNT®の正式名称は、Microsoft® WindowsNT® Workstation operating systemです。■Microsoft、Windows、WindowsNTは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。■その他の記載されている会社名、商品名は各社の商標または登録商標です。■当社は国際エネルギースタープログラムの参加事業者として、本製品が国際エネルギースタープログラムの対象製品に関する基準を満たしていると判断します。■PrintAgentはNECの商標です。

■NECパソコン関連商品に関する技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。 受付時間…9:00~17:00(祝日を除く)
〈NECパソコンインフォメーションセンター〉 フリーダイヤル 0120-60-9821 電話番号・FAX番号のかけ間違いは、ご迷惑になりますので、よくお確かめのうえおかけください。

〈本広告に関するカタログを差し上げます。〉ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、勤務先をご明記のうえ、
〒108-8001 東京都港区芝5-7-1 NEC 10-28530 マルチライタ(マイコンBASICマガジン 12・8)係までお送りください。

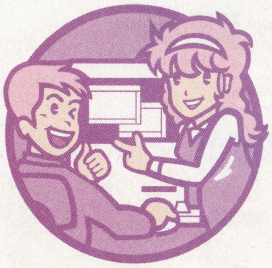
マイコン BASIC Magazine

CONTENTS 1

JAN. 1999

ゲームを中心にしたエンターテインメント・ソフトを解説

広告さくいん



ⒸマイコンBASICマガジン1月号
第18巻　第1号　1998年12月25日印刷
1999年1月1日発行
定価550円（本体524円）
電波新聞社　1998 Printed in Japan
編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15　郵便番号141-8715
電話　東京（03）3445-6111（大代表）
振替　（東京）00150-3-51961
印刷：奥村印刷（株）　製本：（株）堅省堂

今度の年賀状は、1440dpiが常識です。



A3対応

A3カラープリンタでNo.1※1の
実績をもつ1440dpiスーパー高画質

New Price **PM-2000C** 標準価格 **¥54,800**

A3対応 | 1440dpi | Windows 98 | Windows 95 | Windows 3.1 | Windows NT 4.0/3.51 | Power MAC | iMac | USB（オプション） | カラリオソフト6種

A3ノビ対応

世界最小※2 6plインクドットで
カラリオシリーズ頂点の高画質

NEW **PM-3000C** 標準価格 **¥79,800**（1998年12月上旬発売予定）

A3ノビ対応 | 1440dpi | マルチサイズドットテクノロジー（MSDT） | Windows 98 | Windows 95 | Windows 3.1 | Windows NT 4.0/3.51 | Power MAC | iMac | USB標準装備 | ソフトリッパー（オプション） | 余白3mm | カラリオソフト6種

Super カラリオ全機種 1440dpi

エプソンのカラリオなら1440dpiから選べる!

シェアNo.1※4を独走するカラリオ。世界最小※2 6pl（ピコリットル）インクドットを実現したA3ノビ対応PM-3000CとA4対応PM-770Cも登場して、キレイはついに超高画質の先へ。スーパーカラリオなら、5モデル全部が1440dpiだから、どれを選んでも大満足。

エプソンのカラリオなら超写真高画質が速い!

カラリオは高画質でもスピードが落ちないよう、常に進化してきました。その実績は、PM—3000C、PM—770Cにおいてクラス最速※5印刷スピードを実現。スーパーカラリオなら、高画質&高速印刷を両立できます。

I Love EPSON エプソンのホームページ… http://www.i-love-epson.co.jp

PM-2000C/750Cをお使いの方へ **プリンタドライバダウンロードサービスのお知らせ**

最新の「オートフォトファイン!3」対応プリンタドライバをエプソンのホームページ「I Love EPSON」からダウンロードしていただけます。ぜひアクセスしてください。（PM-2000C用は12月上旬予定です）

FAX インフォメーション 最新カタログ、詳細製品情報がいつでも取り出せます。＊電話のかけ間違いが増えておりますので、番号をお確かめの上おかけください。
札幌（011）221-7911　東京（042）585-8500　名古屋（052）202-9532　大阪（06）397-4359　福岡（092）452-3305
ファクシミリ（プッシュ回線またはプッシュ音発信可能機種）からお電話をおかけになり、音声案内にしたがって操作してください。メニューについては、資料番号00でご確認ください。


EPSON
COLOR IMAGING EPSON
カラーで発想、エプソンです。
手に持っている年賀状は市販のソフトを使用して作成しています。
A4対応
1440dpiをもっとフレンドリーに実現
NEW PM-670C 標準価格 ¥39,800
A4対応 1440dpi Windows 98 Windows 95 Windows NT 4.0 USB(オプション) カラリオソフト4種
A4対応
1440dpiスーパー高画質で実績No.1※3を誇る使いやすさ
New Price PM-750C 標準価格 ¥44,800
A4対応 1440dpi Windows 98 Windows 95 Windows 3.1 Windows NT 4.0/3.51 Power MAC iMac USB(オプション) カラリオソフト5種
A4対応
世界最小※2 6plインクドットで
カラリオシリーズの最高峰画質を実現
NEW PM-770C 標準価格 ¥59,800
A4対応 1440dpi マルチサイズドットテクノロジー(MSDT) Windows 98 Windows 95 Windows NT 4.0 Power MAC iMac USB標準装備 余白3mm カラリオソフト5種
選ぶならカラリオから
PHOTO-MACHJET
Super Colorio
カラリオ・プリンタ
エプソンのデジタルカメラやスキャナを使って、オリジナル年賀状やカレンダーをつくろう。
スーパーカラリオなら、1440dpiの年賀状づくりがカンタン。オリジナルカレンダーも本格的な仕上がり。PM-3000CやPM-2000Cなら、大判で大迫力です。
いまなら超カンタンソフト「カラリオ年賀'99」をもれなくプレゼント!
これさえあれば、写真やイラスト入りのオリジナル年賀状が手軽に楽しく作れます。
期間は'98年12月末日まで。数に限りがございますので、お早めにどうぞ。
●添付商品/PM-3000C PM-770C PM-2000C PM-750C PM-670C MJ-520C PT-100
※Windows®98/95、Macintosh漢字Talk7.5以降対応。
※1:PM-2000C:A3カラーインクジェットプリンタ店頭販売台数10ヶ月('97年10月〜'98年8月)連続第1位。[(株)コンピュータ・ニュース社発行 CompuWatch調べ] ※2:1998年10月15日現在デスクトップ型カラーインクジェットプリンタのインクドット体積で世界最小(EPSON調べ) ※3:PM-750C:店頭販売台数10ヶ月('97年10月〜'98年8月)連続第1位。[(株)コンピュータ・ニュース社発行 CompuWatch調べ] ※4:カラリオシリーズ、パソコン用プリンタ国内販売シェアNo.1(59%〈PM-2000Cを含む〉)[(株)コンピュータ・ニュース社発行 CompuWatch調べ]調査期間'98年8月1日〜8月31日] ※5:1998年10月15日現在PM-770Cは標準価格5万円台、PM-3000Cは標準価格7万円台以下のカラープリンタでのフルカラー出力による比較
*会社名、商品名は各社の商標、または登録商標です。*印刷サンプルの写真は、一部ハメコミ合成です。
*価格は全て税別/ケーブル別売です
郵政省発行のインクジェットプリンタ用お年玉くじ付き年賀はがきもどうぞ。
エプソンが長年リードしてきたインクジェットプリンタの普及にともない、郵政省から高画質プリントが可能なインクジェットプリンタ用お年玉くじ付き年賀はがきが発売されます。なお、カラリオの超高画質写真プリントには、エプソン純正専用紙をおすすめします。
期間限定で日曜・祝日も、製品に関するご質問をお受けする電話窓口をオープン
●実施期間/'98年11月29日〜'99年1月5日(元旦を除く) ●受付時間/平日 9:00〜20:00 土日祝及び年末年始('98年12月29日〜'99年1月5日)10:00〜17:00
●電話番号/札幌(011)222-7931 仙台(022)214-7624 東京(042)585-8555 名古屋(052)202-9531 大阪(06)399-1115 広島(082)240-0430 福岡(092)452-3942
【カタログのご請求】ハガキに製品名、住所、氏名、年齢、職業、電話番号および雑誌名を明記して右記へご送付ください。〒191-8691日野郵便局私書箱第43号 エプソン販売株式会社カタログ請求{プリンタ}係【プリンタ/スキャナ購入ガイドインフォメーション】製品の購入をお考えになっている方の窓口です。(042)585-8444【エプソンインフォメーションセンター】製品に関するご質問・ご相談に電話でお答えします。札幌(011)222-7931 仙台(022)214-7624 東京(042)585-8555 名古屋(052)202-9531 大阪(06)399-1115 広島(082)240-0430 福岡(092)452-3942 受付時間 月〜金曜日 9:00〜20:00 土曜日10:00〜17:00(祝日除く)【ショールーム】東京都千代田区外神田3-13-7 大阪市浪速区日本橋5-4-20(水曜日定休)
*消耗品は純正品をご使用ください。プリンタ本体の性能をフルに発揮するためにエプソン純正品のインクカートリッジおよびプリンタ用紙を使用されることをお薦め致します。純正品以外のものをご使用になりますと、プリンタ本体や印字品質に悪影響がでるなど、本来の性能を発揮できない場合があります。■消耗品は、お近くのEPSON商品取扱店およびエプソンOAサプライ株式会社(0120)251-528でお買い求めください。
エプソン販売株式会社 セイコーエプソン株式会社

カラーで発想、エプソンです。

EPSON



出力画素数約200万画素※1

Hypict(ハイピクト)搭載。

2Wayバックライト液晶

バックライトと外部光採光式の切り替えで屋外でも見やすく省バッテリーを実現。

光学3倍ズーム×デジタル2倍ズーム

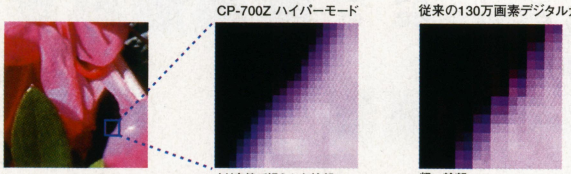
6倍ズーム可能。



新発想テクノロジーHypict(ハイピクト)による、出力画素数約200万画素※1の圧倒的クオリティ。

驚異の出力画素数、約200万画素※1。この精緻な美しさを実現したのが、世界初の画像処理テクノロジーHypict(Hyper Picture Technology)です。撮影した画像を、JPEG圧縮前に1600×1200ピクセルへ高解像度化する独自のプロセスにより、従来は圧縮時に除去されていた「細かい画像情報」を保持。プリントアウトすれば、その圧倒的な美しさは歴然です。

■Hypict(ハイピクト)搭載による高画質比較



光学3倍ズーム(34mm~102mm相当)を装備。

非球面レンズを含むF2.8~4.7の7枚7群、3倍光学パワーズームレンズを開発。ビジネスからホビーまで実用性の高い34mm~102mm(35mm換算)の3倍ズームで、広角から望遠まで、様々なフレームで被写体を捉えます。さらにデジタル2倍ズームとの併用により、6倍ズームまで可能です。

省バッテリーに効果を発揮する「外部光採光式」を選べる2WAY液晶。

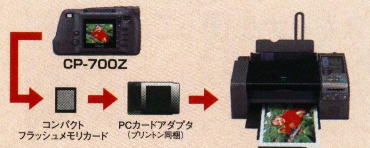
視認性に優れた低温ポリシリコンTFT・2インチ液晶モニタは、「内蔵バックライト」と「外部光採光式」をワンタッチでセレクト可能。明るい場所での撮影時などに「外部光採光式」に切り替えれば明るく見やすくなります。また、省バッテリーに大きく効果を発揮します。

オールインワンパッケージだから、買ったその日にすぐ!楽しい。

カラリオ・フォトCP-700Zのパッケージには、本体のほかに、パソコン接続ケーブル、テレビ接続用のビデオケーブル、「カラリオ・ソフト」やTWAINドライバが入ったオリジナルCD-ROMなどをすべてまとめて同梱。あれこれ買い揃えることなく、買ったその日にすぐ楽しむことができます。

プリントンがあれば、それだけで簡単・多彩・高画質にフォトプリントできます。

CP-700Zで撮影した画像は、プリントンにおまかせ。1440dpiの超高画質でA4やハガキ、シールなどの用紙サイズ、レイアウト、カラーのバリエーションも色々楽しめます。パソコンにも接続可能です。



コンパクトフラッシュメモリカードをPCカードアダプタにセットして、プリントンに入れるだけですぐさま写真!

printon プリントン 標準価格¥69,800(税別)



新登場 デジタルカメラ PHOTO Super Colorio カラリオ・フォト

出力画素数約200万画素※1 CP-700Z Windows®98/95・Power Macintosh専用機 標準価格 ¥89,800(税別)

※1:出力画素 1600×1200ピクセル ※一部印刷サンプルおよび画面は、ハメコミ合成です。※会社名、商品名は各社の商標、または登録商標です。※Microsoft、Windowsは、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。※MacintoshはApple Computer Inc.の登録商標です。

期間限定で日曜・祝日も、製品に関するご質問をお受けする電話窓口をオープンいたします。 ●実施期間 '98年11月29日~'99年1月4日(元旦を除く)
●受付時間 平日 9:00~20:00 土日祝 10:00~17:00 ●電話番号 札幌(011) 222-7931 仙台(022) 214-7624 東京(042) 585-8555 名古屋(052) 202-9531 大阪(06) 399-1115 広島(082) 240-0430 福岡(092) 452-3942

最新カタログ、製品情報がいつでも取り出せます。FAXインフォメーション 札幌(011)221-7911 東京(042)585-8500 名古屋(052)202-9532 大阪(06)397-4359 福岡(092)452-3305
ファクシミリ(プッシュ回線またはプッシュ音発信可能機種)から電話をおかけになり、音声案内にしたがって操作してください。メニューについては、資料番号 00 でご確認ください。

I Love EPSON エプソンのホームページ・・・ http://www.i-love-epson.co.jp

【カタログのご請求】ハガキに製品名、住所、氏名、年齢、職業、電話番号および雑誌名を明記して右記へご送付ください。〒191-8691 日野郵便局私書箱43号 エプソン販売株式会社 カタログ請求係 【インターネット】セイコーエプソンの各種情報を提供しております。SEIKO EPSON WWW SERVER (http://www.epson.co.jp) 【購入ガイドインフォメーション】製品の購入をお考えになっている方の窓口です。(042) 585-8444【エプソンインフォメーションセンター】製品に関するご質問・ご相談に電話でお答えします。札幌(011) 222-7931 仙台(022) 214-7624 東京(042) 585-8555 名古屋(052) 202-9531 大阪(06) 399-1115 広島(082) 240-0430 福岡(092) 452-3942 受付時間 月~金曜日9:00~20:00 土曜日10:00~17:00(祝日を除く)【ショールーム】東京都千代田区外神田3-13-7 大阪市浪速区日本橋5-4-20(水曜日定休) ■消耗品は純正品をご使用ください。プリンタ本体の性能をフルに発揮するためにエプソン純正品のインクカートリッジおよびプリンタ用紙を使用されることをお薦め致します。純正品以外のものをご使用になりますと、プリンタ本体や印字品質に悪影響がでるなど、本来の性能を発揮できない場合があります。■消耗品は、お近くのEPSON商品取扱店およびエプソンOAサプライ株式会社(0120) 251-528でお買い求めください。

エプソン販売株式会社 セイコーエプソン株式会社

CASIO

高性能QVデジタル誕生

ズーム搭載、132万画素。PCに即戦力、カードブラウザ。
最長12.8秒のムービープレイ。



※画面はハメコミ合成です。

液晶デジタルカメラ QV DIGITAL
QV-7000SX

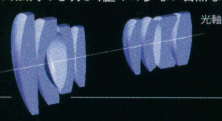
メーカー希望小売価格 ¥88,000(税別)

ハイクオリティな撮影を可能にする「カメラ性能」がさらに充実。

被写体の微妙な色合いや精細なディティールまでをクリアに再現する、132万正方画素1/3インチ原色CCD搭載。スピーディで正確な測距を自動的に実現する高精度位相差パッシブAF(オートフォーカス)、撮影時の光の状態に合わせて露出値を決定する2つの高精度測光システム(マルチ測光/スポット測光)の採用により、クオリティの高い画像が撮影可能。

高性能レンズ採用

8群8枚構成、中心解像度約240本/mmの高性能非球面レンズの採用により、広角でも明るく歪みの少ない自然な色合いを再現。



◎多彩な撮影モード

新たに4つの撮影モード(スポーツ/夜景/白黒/セピアモード)を搭載。撮りたいシーンに合わせてダイアルを回すだけで、よりクリエイティブな撮影が可能。



●スポーツモード

◎最大8倍ズーム搭載(光学2倍×デジタル4倍)

光学ズームとデジタルズームを掛け合わせることで、最大8倍までのズームが可能。遠くの被写体も迫力のクローズアップで撮影できる。



●標準

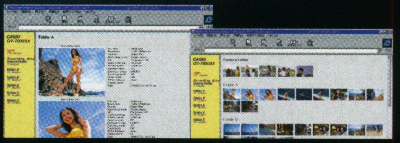


●光学2倍ズーム
32〜64mm(35mm換算)



●最大8倍ズーム
光学2倍×デジタル4倍で128〜256mm(35mm換算)

HTMLでPC上にアルバム表示、「カードブラウザ機能」。



CFカードをPCに差し込むだけで、カメラ本体で作成されたHTMLファイルをWebブラウザで立ち上げれば、PC画面上にインデックスファイルとして画像を一覧表示。さらにフォルダーの撮影データも表示可能。

CF(コンパクトフラッシュ)カード対応。 8MB標準装備

記憶媒体としてCFカード(8MB)を標準装備。別売の48MB CFカードを使うことで、約340枚もの撮影が可能。画像記録形式も業界標準のJPEG対応。

※エコノミーモード



動画が撮れる「ムービープレイ機能」をさらに強化。

◎最長12.8秒、逃した動きが撮れている「メモリー撮影機能」



撮りたかった「動き」　シャッターを押した瞬間

◎撮りたいシーンに合わせて、3種の「ムービープレイ」撮影モードから選択可能

3.2秒	高画質モード:5コマ/秒	1/4VGA(320×240pixels)450KB
6.4秒	標準モード:10コマ/秒	1/16VGA(160×120pixels)450KB
12.8秒	長時間モード:5コマ/秒	1/16VGA(160×120pixels)450KB

●撮影した動画は、パソコンに簡単に取り込め、電子メールに添付するなどして活用できる。

PC上での活用を広げる充実の「QVソフト」を標準装備。



Windows® 95/98,Macintosh対応ハイブリット版CD-ROM

●QVリンクソフト ●パノラマソフト ●オブジェクトソフト(3Dアクションムービー/ムービープレイ対応)

※WindowsはMicrosoft Corporationの商標です。MacintoshはApple Computer inc.の商標です。その他記載された社名および製品名は、各社の商標または登録商標です。

DEA
DIGITAL ENTERTAINMENT ACADEMY

DEAで、プロになる。

第8期生 入学願書 受付中!!

（募集定員数に制限があるため、お早めに出願してください。）





DEAだから安心して学べるのです。

DEAは一流メーカー20社がチカラを合わせて、キミたちに「プロならではのゲームづくり」を教えるために設立した画期的なゲームスクールです。

DEAの特長は…

①ゲーム業界との深いつながりから生まれる**安心感**
②多くの卒業生をゲーム業界の第一線へ送り出している**歴史と伝統**
③学校と企業が協力して**就職活動**を全面サポート
④クリエイターとしての**プロ意識**の確立
⑤プロとして**すぐに活躍**できる技術力の習得

だから…多くの卒業生がゲーム業界の最前線で活躍しています。

ゲーム業界から厚い信頼を獲得しているDEAは、プロのゲームクリエイターをめざすキミたちを全力でバックアップし、講師一同、精一杯の指導を心がけています。

卒業生たちはDEAを設立した企業はもちろん、一流メーカーや開発プロダクション計70社以上に就職しています。

● 設立企業以外の主な就職先 ●アートディンク/アルテピアッツァ/キャメロット/クインテット/クエスト/ゲームフリーク/工画堂スタジオ/チュンソフト/日本クリエイト/日本テレネット/日本ファルコム/マイクロネット/ライジング/ランダムハウス（50音順）など

DEAからのお知らせ

学校説明会&体験授業 1月30日（日）・2月7日（日）14:00~

制作発表会「一般公開日」 1月30日（土）
本アカデミーの学生たちが制作した作品を多数展示します。ぜひ、ご覧ください。

デジタルエンタテインメントアカデミー●ゲームクリエイター養成科
プログラムエキスパートコース／グラフィックデザインコース／マスターコース（2年次終了後）
〒169-0074 東京都新宿区北新宿1-5-2 佐藤ビル
ホームページ・アドレス http://www.d-e-a.co.jp　E-mailアドレス shiryo@d-e-a.co.j

■ お問い合わせは…
TEL.03(5330)2870
★資料請求や各イベントのお申し込みも上記の電話番号で受付けています。

※学校見学なども受付けています。※資料請求は、資料請求券を官製はがきに貼り、①郵便番号②住所③氏名④年齢⑤学校・学年⑥電話番号をご記入の上、本アカデミーまでお申し込みください。また、電話やE-mailでも受付けています。

資料請求券
マBASICマガ
12/8

ゲームクリエイター養成校
デジタル エンタテインメント アカデミー

DEAを設立した企業たち
アスキー／アトラス／エニックス／カプコン／コーエー／コナミ／コンパイル／スクウェア／セガ・エンタープライゼス／ソニー・コンピュータエンタテインメント／タイトー／ティーアンドイーソフト／テクモ／ナムコ／任天堂／ハドソン／バンプレスト／マイクロキャビン／マイクロソフト／メディアワークス（五十音順）


アリ
蟻だって、一生に一度 輝く時がある・・・
アンツ
新次元のスペクタクル・CGアニメーション
全米NO.1(新記録)大ヒット中!
UIP配給/ドリームワークス映画
11月14日ロードショー
全国東宝洋画系にて
Tシャツプレゼント!!
30名様
下記住所まで、おハガキでご応募ください。
発表は発送をもって替えさせていただきます。
締切:平成10年12月10日
宛先:〒150-0001東京都渋谷区神宮前1-19-8-BM-12
YAG原宿校スタジオ
「アンツ」係
99.01%
(平成10年3月卒業生就職・デビュー率)
学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕
代々木アニメーション学院
平成11年4月入学生 願書受付中
入学案内書/無料進呈
ピシャリ
無料
アート系コンピュータ適性診断
「キャリスマップ」
キャリスマップ
CARISMAP
あなたのアート適性をコンピュータがピシャリ。ただいま診察ブック進呈中(無料)。診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ(無料)。
大阪校
名古屋校
福岡校
創立10周年記念
65万円入学!
さらに入学祝金15万円贈
(平成11年出願者は10万円)
しかも
2年生には40万円で進級できます
1年間の学費で2年間学べる声優タレント科の「オンステージ・システム」好調
ウレシイ
125万円の年間学費で同時に2学科学べる「ダブルスタディ・システム」好評
ヤッタル
学費は「国の教育ローン」をどうぞ——お問い合わせ ☎03-3379-3630
未来が見える、公認資格が自然にとれるカリキュラム
24時間、無料で医療健康相談!
専用寮・格安居住!
特待生12万円
特育生36万円
支給
無料 1日体験入学(YAG学院各校で)/学院説明会(全国主要都市で)
ハガキでのお申し込み
①住所②氏名(フリガナ)③TEL④年齢⑤学年(職業)⑥希望学科(ある場合)⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ。
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-BM-12 代々木アニメーション学院
TEL・FAXでのお申し込み
フリーダイアル 0120-310-042 (才能を世に) サイノーヲヨニ
FAX 0120-310-595 (才能すごくいい) サイノースゴクイイ
URL http://www.yag.ac.jp/
E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp
見学随時(月~金 10:00~4:30)
設置学科
アニメ・映像学部
アニメーター科(2年)
デジタルペイント・アーティスト科(2年)
アニメ監督コース科(2年)
背景美術監督コース科(2年)
アニメAVオペレーター科(2年)
アニメ音響監督コース科(2年)
スペシャルメイクアップ・アーティスト科(2年)
SFX監督コース科(2年)
ビューティーアート・メイク科(2年)
ビデオ・ジャーナリスト科(2年)
出版学部
マンガ・コミックプロ養成科(2年)
エンターテインメント・ノベルズ科(2年)
ビジュアル・イラスト科(2年)
ヒットメイク・プロデューサー科(2年)
CG学部
ゲーム・グラフィックデザイナー科(2年)
マルチメディア・クリエイター科(1年)
ゲーム・デザイナー科(2年)
モーションキャプチャ・デザイナー科(2年)
ゲームサウンド・ディレクター科(1年)
デジタル映像エキスパート科(2年)
新設
ゲーム・シナリオライター科(2年)
ゲーム・キャラクターデザイン科(2年)
芸術学部
声優タレント科(1年)
ミュージカル舞台・演劇科(2年)
ミュージック・アーティスト科(2年)
ライト照明デザイナー科(2年)
メディア芸術総合学科(3年)
東京校 原宿校 ひがし校 横浜校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校
無料オーディション(全国開催決定)
新人声優・才能発見!!
東京(11月)・名古屋(12月)・札幌(1月) 開催決定!
デビュー・プロダクション所属99%(声優タレント科平均)の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-BM-12 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ



普通紙に写真画質を実現。

アルプスが提案する
新世代フォトクオリティー。

◎新技術VD(バリアブルドット)で、2400dpi※を達成。

パーソナルプリンタで初めてのグラビアに迫るクオリティー。それを可能にしたのが画期的な印刷方式「VD(バリアブルドット)」です。1つのドットの大きさを16段階にコントロールすることで色調を自然に表現。また、中間色をより正確に発色させるので、カラーフォトやCGなど多彩な色調の画像をプリントするときに実力を発揮。この新技術により専用フィルムに2400dpi (190lpi)の写真画質を達成しました。

◎新開発MFインクで、普通紙にも写真画質。

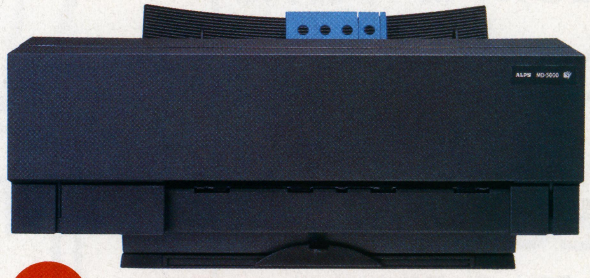
専用紙できれいなのは当たり前。MD-5000がその真価を発揮するのは普通紙への印刷です。その秘密は新開発の「MF(メディアフレキシブル™)インク」にあります。普通紙の表面を専用紙並に改質。コピー用紙や再生紙などにも2400dpi (145lpi) VDフォト™プリントを可能にしました。これでもう1枚のカラー印刷のために専用紙を探す必要はありません。また、官製年賀はがきに光沢のある写真画質2400dpiを実現できるのも、MD-5000だけです。

◎デジタルカメラに最適、実用的なカラープリンタ。

100万画素を超えるものも当たり前のデジタルカメラ。データのハイクオリティー化に伴いプリンタにも高い印刷クオリティーが求められます。その要望に2400dpi VDフォト™プリントが対応します。また、忘てはならないのが保存性。撮った画像を縮小印刷したインディックス作りや、とっておきの1枚を拡大印刷。どちらの場合も写真というからには保存性がクオリティー以上に必要なのかもしれません。MD-5000は顔料系インクだからその要望にもこたえられます。もちろん、VDフォト™プリントだからモノクロ写真も美しく印刷できます。

◎スピードアップ約2倍！ランニングコスト約1/4！

MD-5000はモノクロもカラーも印刷速度が従来と比べて約2倍もスピードアップ。従来機では約4分11秒かかっていたカラー印刷時間がMD-5000ならわずか2分24秒。また、表裏20回使用できる新開発「エコブラック™」により、モノクロランニングコストが従来と比べて約1/4になり、A4一枚1.3円、カセット一巻で500枚も印刷が可能になりました。



NEW
VDフォト™プリンタ
2400dpi **MD-5000**
標準価格59,800円(税別)

◎「第5回マイクロドライ™プリンタ作品コンテスト」募集中 マイクロドライ™プリンタで創ったオリジナル作品を募集。応募期間:'98年10月17日～'99年2月28日
お問い合わせは、アルプス電気「作品コンテスト事務局」TEL.03-5499-8062　受付時間10:00～16:00(土日・祝日を除く) インターネットやNIFTY、FAX情報サービスでもご覧になれます。

VDフォト ALPS MD-5000発売記念 キャンペーン 期間：'98年10月17日～12月31日

その1:MD-5000発売記念プレゼント
キャンペーン期間中、ALPSマイクロドライ™プリンタをお買上げの方の中から、抽選で最新デジタル製品をプレゼント！ ※詳しくは、店頭で。

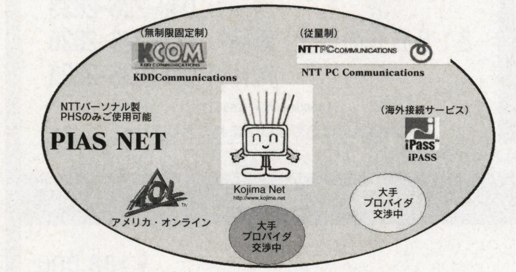
その2:メタリック活用プレミアムキットをキャンペーン価格でご提供
(オリジナルメタリッククリップアートCD-ROM＋メタリック活用マニュアル＋プレゼントカードセット＋Adobe® Photoshop® 4.0LE)
ALPSマイクロドライ™プリンタお買上げの方、またはユーザー登録されている方にメタリック活用プレミアムキットをキャンペーン価格¥5,000で、ご提供いたします。

※2400dpi相当 ◎MicroDry、マイクロドライ、VDフォト、メディアフレキシブル、エコブラックはアルプス電気の商標です。
◎アルプスFAXサービス:045-532-2329／最新カタログ、Q&Aなどの最新情報がいつでも取り出せます。ファクシミリ(プッシュ回線またはプッシュ音発生可能機種)から電話をおかけになり、音声案内に従って操作して下さい。
ご希望の資料はメニュー(BOX番号6999)で資料番号をご確認ください。◎NIFTY SERVEのアルプス電気ステーション コマンド:GO SALPS ◎お問い合わせ／アルプス電気株式会社カスタマーサポートセンター
〒223-8502 神奈川県横浜市港北区新羽町1767 TEL 045-544-8240 FAX045-541-0284 受付時間9:00～11:45 13:00～17:00(祝祭日および当社指定休日を除く月～金曜日)
●インターネットで最新情報がキャッチできます。http://www.alps.co.jp/brand/printer

アルプス電気株式会社
〒145-8501 東京都大田区雪谷大塚町1番7号

パラレルプロバイダインターネット接続

下記の5種類のアクセスポイントが、別途申込をせずにご利用頂けます。
尚、利用料金は、使用した時のみKojima.Netの基本料金に加算されます。



選べるプロバイダ高品質サービス

コジマネットとの契約のみで、複数の良質なプロバイダのアクセスポイントが毎月自由に選べます。あなたに最適なプロバイダ環境をみつけて下さい。
現在、左記の5つのプロバイダの参加が決定しております。
更に、現在複数社の大手プロバイダと交渉中です。

〈サービスメニュー〉

■Aサービス：KDD Communications …アクセスポイント 33カ所
■Bサービス：NTT PC communications …アクセスポイント 124カ所
■Cサービス：iPASS（海外接続サービス）…アクセスポイント 151カ国2,715カ所
■Dサービス：PIAS NET …アクセスポイント 53カ所
（NTTパーソナルのPHSによりインターネット接続）
■Eサービス：アメリカ・オンライン コンテンツサービス提供（回線接続料は別途かかります。）

サービスはどんどん増えていきます。

タイプ別料金例

こんな利用を想定しています。

1 パワー大学生
2 忙しいサラリーマン
3 ちょっとメールの奥様
4 お父さんプロバイダ加入の高校生

	入会金	年会費	固定制	従量制	未使用期間	年間合計
1			12ヵ月	0ヵ月	0ヵ月	
	¥1,000	¥2,000	¥24,000	¥0		¥27,000
2			6ヵ月	3ヵ月	3ヵ月	
	¥1,000	¥2,000	¥12,000	¥2,250		¥17,250
3			0ヵ月	10ヵ月	2ヵ月	
	¥1,000	¥2,000	¥0	¥7,500		¥10,500
4			0ヵ月	0ヵ月	12ヵ月	
	¥1,000	¥2,000	¥0	¥0		¥3,000

★従量制は月150分利用、5円/分、固定制は月額2,000円で設定しております。

こんなに色々な利用方法があっても、入会時の契約1回だけで全てOK!!

自由自在な料金体系

入会時の契約だけであなたの使用状況に合わせてもっとも適した料金体系が可能です。
（入会金1,000円、年会費2,000円、あとは使用分のみ）

料金一覧

■Aサービス（KDD系ネットワーク利用）国内アナログ／ISDN128kbps
使い放題固定制2,000円／月
■Bサービス（NTT系ネットワーク利用）国内アナログ／ISDN64kbps
従量制A地域5円／分 B地域8円／分

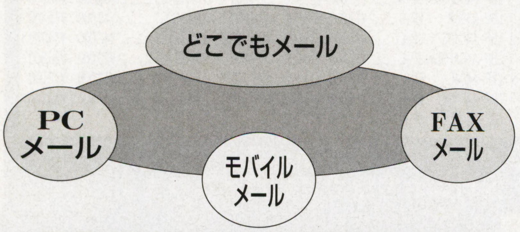
A地域（42AP）					
札幌	仙台	前橋	高崎	宇都宮	水戸
土浦	浦和	川口	草加	熊谷	所沢
川越	横浜	川崎	相模原	厚木	横須賀
藤沢	平塚	千葉	市川	船橋	柏
市原	東京	三鷹	府中	立川	八王子
新潟	長野	名古屋	大阪	寝屋川	堺
高槻	京都	神戸	西宮	広島	福岡

B地域（82AP）					
釧路	旭川	帯広	函館	青森	弘前
八戸	秋田	盛岡	山形	福島	郡山
いわき	太田	石岡	久喜	飯能	小田原
木更津	成田	甲府	富士吉田	青梅	長岡
上越	諏訪	松本	静岡	浜松	沼津
一宮	刈谷	春日井	半田	岡崎	豊田
東海	瀬戸	豊橋	岐阜	大垣	美濃加茂
津	四日市	金沢	富山	高岡	福井
池田	八尾	岸和田	富田林	和歌山	奈良
大和高田	宇治	大津	姫路	加古川	呉
福山	岡山	倉敷	山口	宇部	松江
鳥取	高松	徳島	松山	高知	北九州
久留米	大牟田	佐賀	長崎	佐世保	大分
熊本	宮崎	鹿児島	那覇		

（12月1日現在）

■Cサービス（iPASS利用） 従量制500円／月+5〜33円／分
■Dサービス（NTT系ネットワーク利用） 利用回数制20円／回
（利用時間に関係ありません。）
■Eサービス（アメリカ・オンライン）コンテンツ接続サービス
使い放題 年間12,000円※回線接続料は別途かかります。

どこでもメール



Kojima Netのメールサービスはどこでも送受信ができます。

会社や学校どこでもメール

PCメール （基本料に含まれます）

メールをWWW上で保管するため、インターネットに接続されたパソコンさえあれば、会社、学校でも、メール送受信が可能です。

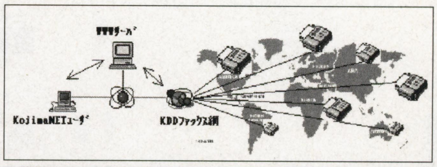
モバイルメール （基本料に含まれます）

WWW上のメールを携帯電話、PHS、ポケットベルから内容が確認できます。

▶ご利用可能機種
NTTドコモポケベル・NTTパーソナルPHS
J-PHONE 12月1日現在
（漢字対応機種に順次対応予定）

FAXメール （別途月額2,500円が必要です）

加入者ごとに電話番号を発行します。この電話番号に送られてきたFAX情報は、インターネットに接続されたパソコンがあれば、どこからでも内容の確認が出来ます。
また、パソコンからFAXへインターネットを利用し、安価でFAXメールを送ることが可能です。



※本内容に関して、サービス開始まで、予告なく変更になる場合がありますがご了承下さい。

店頭及びフリーダイヤルにて受け付けいたします。

お申し込み
フリーダイヤル 0120 21世紀へ一番 0120-21-0001
24時間受付
（よる9時〜あさ9時は留守番電話となります。）
番号は良くお確かめの上、お電話下さるようお願い申し上げます。

お願い

●お申し込み時に（入会金1,000円 年会費2,000円を含む）スターターキット3,000円をお買い上げ頂きます。（消費税は別途かかります。）
●フリーダイヤルでのご注文はカードのみでのお支払いとさせて頂きます。
●通信販売でのお申し込みは別途発送料が必要です。
●スターターキット本体のお渡しは、11月20日以降とさせて頂きます。
●コジマネットの使用料はカードのみの決済となります。
（※当ネットではSSLセキュリティシステムを使用しております。）

マイコンショップ川口 新品ダイレクト

TEL: 048-225-1718
FAX: 048-225-0423

営業時間：am10:00～pm7:00年中無休

24時間在庫価格情報サービス

1：電話の場合	新品	048-224-7833
	アウトレット	048-223-9933
2：FAXの場合（FAXの電話にておかけ下さい）	新品	048-226-2833
	アウトレット	048-226-2833
3：BBSの場合	新品	048-226-2826
	アウトレット	048-226-2826

(9600bps/ID=GUEST)

掲載商品には消費税は含まれておりません

掲載価格は 1998 年 11 月 18 日現在のものとなります。価格は常に変動しておりますので最新の価格は情報サービス又は御電話にてご確認下さい。

NECデスクトップ

	特別価格
PC-VM45D5GC	TEL下さい
PC-VM45D5GD	TEL下さい
PC-VC40D5GD1	TEL下さい
PC-VC35D5YC1	TEL下さい
PC-VC35D5YD1	TEL下さい
PC-VC33H5XC1	TEL下さい
PC-VC33H5XD1	TEL下さい
PC-VC30H5XD1	TEL下さい
PC-VC30H5XC2	TEL下さい
PC-VC30H5XD2	TEL下さい
PC-VE40D57D	TEL下さい
PC-VE35D57C	TEL下さい
PC-VE30H57D	TEL下さい
PC-VE30H55D	TEL下さい
PC-VF26D5GC	TEL下さい

NECノート

	特別価格
PC-VA26DWXTAB43	TEL下さい
PC-VA23DTXAAN23	TEL下さい
PC-VA23DTXAAR23	TEL下さい
PC-VA23DTXTAN23	TEL下さい
PC-VA20CBSAYT23	TEL下さい
PC-LW23D53C	TEL下さい
PC-LW23D53D	TEL下さい
PC-LW23D52C	TEL下さい
PC-LW23D52D	TEL下さい
PC-LW23C52C	TEL下さい
PC-LW23C52D	TEL下さい
PC-LW23C5DC	TEL下さい
PC-LW23C5DD	TEL下さい
PC-LW204DD	¥197,000
PC-LW204DA	¥165,000
PC-LT2344A	¥345,600
PC-LB2040A	¥206,000

DOS/V

	特別価格
FMVT84571(一太郎)	TEL下さい
FMVT84573(Word)	TEL下さい
FMVS83573(Word)	TEL下さい
FMVS83371(一太郎)	TEL下さい
FMVS83373(Word)	TEL下さい
FMVS83351(一太郎)	TEL下さい
FMVS83353(Word)	TEL下さい

FMVC835L1(一太郎)	TEL下さい
FMVC835L3(Word)	TEL下さい
FMVC833L1(一太郎)	TEL下さい
FMVC833L3(Word)	TEL下さい
FMVC830L1(一太郎)	TEL下さい
FMVC830L3(Word)	TEL下さい
FMVNU8231(ノート、一太郎)	TEL下さい
FMVNU8233(ノート、Word)	TEL下さい
FMVNE823X4	TEL下さい
FMVNE823X6	TEL下さい
FMVNE823X1(ノート、一太郎)	TEL下さい
FMVNE823X3(ノート、Word)	TEL下さい
FMVNS823X1(ノート、一太郎)	TEL下さい
FMVNS823X3(ノート、Word)	TEL下さい
FMVMC823(ノート、Word)	TEL下さい
FMV-NU7233(ノート、一太郎)	¥238,000
FMV-NE73X3U(ノート、Word)	¥245,800
FMV-NE723X3(ノート、一太郎)	¥245,800
FMV-NU723D3(ノート、Word)	TEL下さい
FMV-NP716D1(ノート、一太郎)	¥299,800
FMV-NP7233(ノート、Word)	¥287,000
Aptiva L66	¥158,000
Think Pad 560X(8YJ)	¥257,000
Think Pad 560X(6YJ)	¥231,800
VAIO PCG-737(SONY)	TEL下さい
VAIO PCG-733(SONY)	TEL下さい
VAIO PCG-731(SONY)	TEL下さい
VAIO PCG-505E64(SONY)	TEL下さい
VAIO PCG-505EX64(SONY)	TEL下さい
MN-340-X15(Mebius)	¥181,000
MN-930-X23(Mebius)	¥278,000
CF-S21EJ81(Let's note)	¥214,800

プリンター

	特別価格
Picty4000	**¥ 49,800**
Picty220	¥ 19,800
PM-2000C	¥ 39,800
PM-750C	¥ 34,800
PM-600C	¥ 33,800
LBP-850	¥112,800
LBP-840	¥ 99,800
LBP-750	¥ 91,800
LBP-740	**¥ 86,800**
LBP-220	¥ 34,900
BJC-430J	¥ 22,700
BJC-700J	¥ 29,800
BJC-465J	¥ 44,800
BJC-430J	¥ 25,900
BJC-250J	¥ 18,000

CRT

	特別価格
MF-8515G	¥ 32,800
MT-8617E	¥ 59,500
KM-175	¥ 64,800
RD-17G3	¥ 79,900
CPD-17MS	¥ 82,500

周辺機器

●デジタル　カメラ		特別価格
オリンパス	C820L	¥44,000
SONY	MVC-FD7	¥62,000
EPSON	CP-500	¥38,000
CANON	PowerShot A5	TEL下さい
●スキャナー		
EPSON	GT-5500WINS	¥28,800
CANON	CanoScan FB620P	¥28,800
	CanoScan FB320P	¥18,800
●モデム・TA		
モデム	33.6kbps PCカードFAXモデム	¥ 9,800
TA	AtermIT50 DSU	¥24,800
	AtermIT65Pro DSU	¥33,600
●SCSIボード		
Adaptec	AHA2940AU(PCI)	¥28,800
	AHA1030P(98)	¥18,800
MELCO	IFC-UP(PCI)	¥ 9,800
	IFC-DC(PCMCIA)	¥ 7,700
●HDD（外付、内蔵）		
MELCO	DSC-UE4.3G（外）	¥46,000
	DSC-UE8.3G（外）	¥63,000
I/O	HDVS-U2.1G/UPCI（外）	¥38,800
	HUDS-4.3G/UPCI（外）	¥46,500
ベアドライブ	2.1GB(IDE)	¥17,900
	3.2GB(IDE)	¥19,800
	6.4GB(IDE)	¥27,800
	8.4GB(IDE)	¥41,500
	4.3GB(内SCSI)	¥36,800
	8.4GB(内SCSI)	¥60,800
	2.1GB(2.5"IDE)	¥29,000
	3.2GB(2.5"IDE)	¥38,000
	4.0GB(2.5"IDE)	¥44,800
●MO・CD・CD-RW		
MELCO	MOS-230R	¥35,800
	MOS-S640H	¥56,800
	CDS-2W6R	TEL下さい
I/O	CDV-AB8	¥11,800
	CDRW-RX26/AP	TEL下さい
MITSUMI	32XCD(IDE)	¥ 8,280
	40XCD(内蔵)	¥ 9,800
●メモリ		
MELCO	VMH-32MK	¥ 8,250
	VMH-64MK	¥14,250
	VS8-S32MK	¥ 8,250
	VS8-S64MK	¥14,250
	VD8-32MK	¥ 8,800
I/O	ECC4100-A64M	¥13,800
	ECC4100-128M	¥25,800
	SDIM646-32M	¥ 7,200
	SDIM646-64M	¥12,000

アウトレット

PC-VS23D/S7DA2 (NEC) P2-233/32M/3.2GB/20×CD/F56/15"/ワード	¥188,000
PC-LW23/43D (NEC) MMXP233/64M/3.2GB/20×CD/F56/13.3"TFT/ワード	¥238,000
PC-VS26D/M7CA2 (NEC) P2-266/32M/4.3GB/24×CD/F56/17"/タロウ	¥171,300
PC-LW20/4DA(NEC) MMXP200/32M/1.6GB/20×CD/F56/12.1DSTN	¥144,800
PC-VC26/4XD (NEC) P2-266/64M/3.2G/20×CD/F56/14.1"TFT/ワード	¥248,000
PC-VC23/4XD (NEC) MMXP233/64M/3.2G/20×CD/F56/14.1"TFT/ワード	¥198,000
PC-VA23D/WSTAA23 (NEC) MobP2-233/32M/3.2G/20×CD/14.1"TFT	¥239,800
PC-VA23C/WXTAA23 (NEC) MMXP233/32M/2.1G/20×CD/13.3"TFT	¥239,800
PC-AL20C/TSAAF1 (NEC) MMXP200/32M/2.1G/20×CD/F56/15"/12.1"TFT	¥178,000

カートリッジ

トナーが無くなったらお電話を、すぐ発送します。

品物到着時代金お支払の代引きが便利です。
下記の特価金額は消費税、運賃、代引き手数料込の金額です。

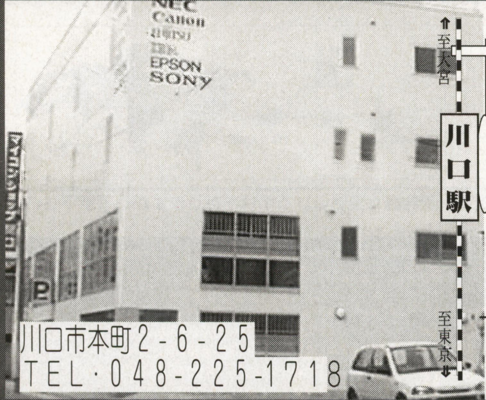
●Canon レーザープリンターカートリッジ一覧

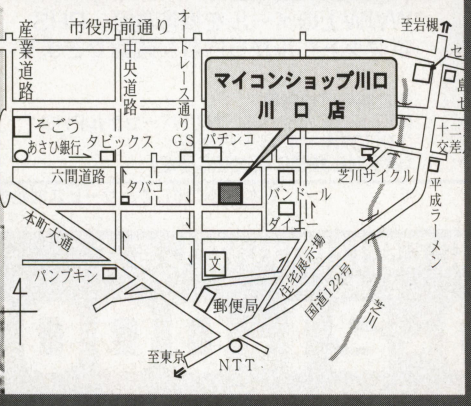
機種名	カートリッジ	定価	特価
LBP-930	EP-W	¥48,000	¥37,000
LBP-850	EP-62	¥40,000	¥32,000
LBP-830	EP-BS	¥36,000	¥28,000
LBP-750	EP-J	¥36,000	¥28,000
	EP-J2	¥22,000	¥17,600
LBP-730	EP-J	¥36,000	¥28,000
LBP-720	EP-J	¥36,000	¥28,000
LBP-450	EP-E	¥27,000	¥21,600
LBP-430	EP-V	¥18,000	¥14,400
LBP-320	EP-A	¥ 9,800	¥ 7,900
LBP-310	EP-A	¥ 9,800	¥ 8,800
LBP-210	EP-A	¥ 9,800	¥ 8,800
LBP-A309G2	EP-BS	¥36,000	¥28,000
LBP-A304G2	EP-BS	¥36,000	¥28,000
	EP-B	¥36,000	¥28,000
LBP-A304E2	EP-BS	¥36,000	¥28,000
LBP-A304E	EP-BS	¥36,000	¥28,000
LBP-B406G2	EP-KS	¥33,000	¥26,400
	EP-KS2	¥26,000	¥20,800
LBP-B406E2	EP-KS	¥33,000	¥26,400
LBP-B406PS	EP-KS	¥33,000	¥26,400
LBP-B406PSLite	EP-KS	¥33,000	¥26,400
LBP-A405Jr	EP-L	¥17,000	¥13,600
LBP-A404PS	EP-L	¥17,000	¥13,600
LBP-A404PSLite	EP-L	¥17,000	¥13,600
LBP-A404E	EP-L	¥17,000	¥13,600
LBP-A404G2	EP-P	¥14,000	¥11,200
LBP-A404F	EP-P	¥14,000	¥11,200

●EPSON レーザープリンターカートリッジ一覧

機種名	カートリッジ	定価	特価
LP-9100PS	LP-91PSETC	¥42,000	¥35,700
LP-9000PS	LP-8000ETC	¥39,000	¥33,000
LP-9000	LP-8000ETC	¥39,000	¥33,000
LP-8000SE	LP-8000ETC	¥39,000	¥33,000
LP-8000S	LP-8000ETC	¥39,000	¥33,000
LP-8000	LP-8000ETC	¥39,000	¥33,000
LP-7000G	LP-7000ETC	¥27,000	¥23,300
LP-7000E	LP-7000ETC	¥27,000	¥23,300
LP-7000	LP-7000ETC	¥27,000	¥23,300
LP-3000PS	LP-3000ETC2	¥34,800	¥29,800
LP-3000	LP-3000ETC2	¥34,800	¥29,800
LP-2000LT	LP-2000ETC	¥16,000	¥14,800
LP-2000	LP-2000ETC	¥16,000	¥14,800
LP-1600	LP-1000ETC1	¥19,500	¥18,000
LP-1500S	LP-1500ETC	¥28,500	¥25,000
	LP-1500ETC2	¥19,500	¥18,000
LP-1500ART	LP-1500ETC	¥28,500	¥25,000
	LP-1500ETC2	¥19,500	¥18,000
LP-1500	LP-1500ETC	¥28,500	¥25,000
	LP-1500ETC2	¥19,500	¥18,000
LP-1000	LP-1000ETC	¥21,000	¥19,000
LP-9200	LPA3ETC3	¥50,000	¥42,000
LP-8500	LPA3ETC1	¥42,000	¥35,700
LP-8000SX	LPA3ETC1	¥42,000	¥35,700
LP-8200	LPA3ETC2	¥30,000	¥26,500
LP-1700	LPA4ETC2	¥12,000	¥12,000
LP-700W	LPA4ETC2	¥12,000	¥12,000

まず、電話(048-225-1718)で在庫・現在のお値段(価格は変動しますが安くなっていることが多いです)を確かめて!!
お客様のお名前・ご住所・お電話番号をお知らせください。(送料・振込手数料はお客様のご負担となります。)





ダイレクトお申込方法

銀行振込

(新品/中古)口座：あさひ銀行　川口支店　普通口座
3546060
口座名義：マイコンショップ川口

お振込確認後、宅配便にて発送いたします。
（午前中電信にてお振込の場合当日発送可能）

代金引換

・ご注文の商品を弊社より発送いたします。
・商品到着時に、ドライバーへ料金をお支払いください。
＊代金引換は原則として在庫のある商品に限らせていただきます。

一週間以内の初期不良は確認の上交換いたします。
＊ご注文いただいた商品のお客様のご都合による、返品、交換、解約は致しかねますので、ご容赦下さい。

マイコンショップ川口
中古ダイレクト

TEL:048-222-8655
FAX:048-225-4433

営業時間：am10:00〜pm7:00年中無休

24時間在庫価格情報サービス

1:**電話**の場合は**048-223-2233**で最新の価格がお聞きいただけます。
2:**FAX**の場合はFAXの電話より**048-226-4477**へ御電話いただくと、操作手順がお聞きになれ情報が引き出せます。(総合メニュ-は0000です)
3:**BBS:048-226-4499**(9600bps/ID=GUEST)
4:**ホームページアドレス**
http://www.sainet.or.jp/〜msk
掲載商品には消費税は含まれておりません

掲載価格は1998年11月18日現在のものとなります。価格は常に変動しておりますので最新の価格は情報サービス又は御電話にてご確認下さい。

パソコン本体

PC-9821CR13/TA	¥ 59,000より
PC-9821XA12/C8	¥ 59,800より
PC-9821XA13/K12	¥ 69,800より
PC-9821C166C	¥ 68,000より
PC-9821V20/M7C2	¥128,000より
PC-9821V16/M7C3	¥109,000より
PC-9821V13/S7RD	¥ 98,000より
PC-VS30/37D	¥209,800より
PC-VS30/47D	¥219,000より
PC-9821F166/D20	¥118,000より
PC-9821Ap/U2	¥ 24,000より
PC-9801BX/U2	¥ 19,800より
PC-9821Ne	¥ 39,800より
PC-9821Ne3/3	¥ 53,000より
PC-9821Ld/350A	¥ 44,000より
Aptiva S57(P2-233,17"ﾀﾜｰ)	¥148,000より
FMV-S21651	¥ 98,000より
FMV-S41653	¥ 9,800より
FMV-S62051	¥148,000より
FMV-723X3V(新同)	¥239,800より
FMV-NU623D3(新同)	¥208,000より
FMV-NU7233	¥ 89,000より
INFINIA 7200J2(MP200.DVD)	¥138,000より
D.B SS3010CT PAP301JC	¥178,000より
Satellite Pro 460CT/2.1	¥148,000より
Satellite Pro 420CDT/810	¥ 89,000より
Satellite 110CS/810	¥ 79,000より
Satellite 325CDT/4.0	¥188,000より
TECRA 730XCDT(MP150,東芝)	¥148,000より
Libretto60CTA/810	¥ 89,000より
ﾌﾛｰﾗ310DL3(MP233,日立)	¥148,000より
ｱﾌﾟﾘｺｯﾄ MS660(P166,17")	¥129,800より
MN-W30-X13(ﾒﾋﾞｳｽ)	¥134,000より
MN-5100D(ﾒﾋﾞｳｽ)	¥139,000より
MN-5600(ﾒﾋﾞｳｽ)	¥148,000より
Think Pad 535E(36J)	¥129,000より
Think Pad 535E(3ZJ)	¥138,000より
Think Pad 365X(3J9)	¥108,000より
PCG-505(ｿﾆｰ)	¥144,000より
PCG-505EX(ｿﾆｰ)	¥169,000より
PCG-505EX/64(ｿﾆｰ)	¥189,000より
PCG-505GX/4G(ｿﾆｰ)	¥208,000より
PCG-719(ｿﾆｰ)	¥198,000より
PCG-767(ｿﾆｰ)新同	¥230,000より
MI-506DC(ｻﾞｳﾙｽ)	¥ 49,000より
P.M7500/100(ｱｯﾌﾟﾙ)	¥ 59,800より
P.M7600/132(ｱｯﾌﾟﾙ)	¥ 93,000より
P.M7300/180(ｱｯﾌﾟﾙ)	¥118,000より
P.M4400/200(ｱｯﾌﾟﾙ)	¥ 99,000より
P.B1400CS/166(ｱｯﾌﾟﾙ)	¥168,000より
P.B G3 233/12"(ｱｯﾌﾟﾙ)	¥198,000より

CRT

CPD-17SF8(ｿﾆｰ17")	¥ 39,800より
RD-17Y(三菱 17")	¥ 22,800より
PC-KM173R2(NEC17")	¥ 37,800より
PC-KM172(NEC17")	¥ 29,800より
DV17C1(ﾏｸﾞ17")	¥ 29,800より
MF-5517(飯山 15")	¥ 29,800より
PC-TM151(NEC15")	¥ 24,800より
PC-KM153R(NEC15")	¥ 24,800より

プリンター

PC-PR201/65	¥ 19,800より
PC-PR201/80LA	¥ 28,800より
PC-PR201/87LA	¥ 29,800より
LP-8000S(A3ﾚｰｻﾞｰ)	¥ 39,800より
LBP-B406G(B4ﾚｰｻﾞｰ)	¥ 34,800より
LBP-B406E(B4ﾚｰｻﾞｰ)	¥ 24,800より
LBP-A304G2(A3ﾚｰｻﾞｰ)	¥ 29,800より
LBP-A309G2(A3ﾚｰｻﾞｰ)	¥ 34,800より

デスクトップ用メモリ

EFA-4000(FA用4M)	¥ 1,200より
PIO-EX134-2M(DA134用2M)	¥ 1,200より
AP34-8M(AP2用8M)	¥ 2,400より
EAB-6000(BX,BA,AS,AP,AE用6M)	¥ 2,400より
EAB-8000T(98ﾒｲﾄ､ﾌｪﾛｰ用8M)	¥ 2,800より
EFA-8000(FA用8M)	¥ 2,400より
BA34-10M(FA,BA,BX,AE,AS,AP用10M)	¥ 3,200より

ノート用メモリ

Libretto20,30用 12MRAM)	¥ 6,800より
Libretto70用 16MRAM)	¥ 9,800より
ENR-4000(98NS/R用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥ 1,200より
LD用4M(LD,NE3,ND2用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥ 1,200より
NA34-4M(NA/C用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥ 1,200より
NE34-4M(NE用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥ 1,200より
NE34A-4M(NE,NS/A用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥ 1,200より
NR34-4M(NS/R用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥ 1,200より
NP34-4M(NP,NS,NE2用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥ 1,200より
NX34-4M(NX/C用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥ 1,200より
PC-9821NE-B01(NE,NS用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥ 1,200より
ENA-8000(NA,C用8MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥ 2,400より
ENB-8M(NA15,13NB10LA10用8M)	¥ 2,400より
ENP-8M(NE2,ND,NP,NS用8M)	¥ 2,400より
ENR-8000(NS/R用)	¥ 2,400より
ENX-8000(9801NX,C用8M)	¥ 2,400より
NA34-8M(NA/C用8M)	¥ 2,400より
NB64-8M(NA13,12,9,NB7,LA10,7用8M)	¥ 2,400より
NE34-8M(NS/A用8M)	¥ 2,400より
NP34-8M(NP,NS,NE2,ND,ES用8M)	¥ 2,400より
NX34-8M(NX/C用8MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥ 2,400より
PC-9821N-B02(NS,NP,NE2,ND,NF用8M)	¥ 2,400より
PC-9821NE-B03(NE用12M)	¥ 4,800より
EN8-16M(Nw150,133,Nr166,15,Ls13用16M)	¥ 6,800より
ENB-16M(NA9,12,NB7用16M)	¥ 6,800より
NP34-16M(NP,NS,NE2,ND,ES用16M)	¥ 6,800より

その他

スキャナー．デジカメ

GT-5000WINS(300dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	¥ 18,000より
GT-6000(300dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	¥ 25,800より
GT-8000(400dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	¥ 19,800より
C-400(35万画素,ｵﾘﾝﾊﾟｽ)	¥ 19,800より

ハードディスク

PC-HD1000E2(PC98用外付け1G)	¥ 8,500より
PC-HD2000G(PC98用外付け2G)新品	¥ 16,000より
MK-3205MAV(2.5"ﾍﾞｱ3.2G東芝)新品	¥ 29,800より
PC-9801B-36(FELLOW用80内蔵)	¥ 1,200より
LIBRETTO270MBHDD	¥ 12,000より

MO・CD・FD・DVD

CDG-SX4(4.4*CD)	¥ 9,800より
SMB-640WE(MO,640)	¥ 44,800より
PC-FD312(外付3.5"FDDX2)	¥ 7,800より
PC-FD512(外付5"FDDX2)	¥ 7,800より
MX-230(230MBMO)	¥ 22,800より
RM-MO230F(230MBMO)	¥ 22,000より

ODP

HK6-MX266-N(V13ﾖｳ)	¥ 22,000より
HAS-33TG(486SXﾖｳ3倍速CPU)	¥ 12,800より
JBOXDX4ODP100	¥ 12,800より
JBPODPMT66X166	¥ 19,800より
HND-25W(ND.NE用4DX2-50)	¥ 4,800より
JBOXPODP3V150	¥ 12,000より
ODP486DX-33SZ802	¥ 4,800より
CYRIX686MX(MMX-P166相当)	¥ 9,800より

モデム・通信機器

AR336(外付け33.6Kﾓﾃﾞﾑ)	¥ 10,800より
BOKA MODEM MV(外付け28.8Kﾓﾃﾞﾑ)	¥ 8,800より
SMD-560BW(外付け56Kﾓﾃﾞﾑ)	¥ 11,800より
PCLINK TA212	¥ 4,800より
TP LAN(12ﾎﾟｰﾄｺﾈｸﾀｰ)	¥ 19,800より
MDFCA00A(14.4Kbps,PCｶｰﾄﾞ)	¥ 6,800より
HP J2601B(10BASE-T24ﾎﾟｰﾄ)	¥ 32,800より

各種ボード・他

BOOSTER PB1400 G3 233(G3 CPUｱｸｾﾗﾚｰﾀｰ)	¥ 44,800より
WGP-VG4M(PCIﾊﾞｽ3Dｱｸｾﾗﾚｰﾀｰ)	¥ 9,800より
WHP-PM4(PCIﾊﾞｽ3Dｱｸｾﾗﾚｰﾀｰ)	¥ 13,500より
AHA-1520B(ISA用SCSI2ﾎﾞｰﾄﾞ)	¥ 7,800より
PC-9821N-12(98NS/E用ｱﾀﾞﾌﾟﾀｰ)	¥ 4,800より
PC-9821N-P03(TVﾁｭｰﾅｰ付ﾋﾞﾃﾞｵ表示ﾊﾟｯｸ)	¥ 16,800より
98ｷｰﾎﾞｰﾄﾞ	¥ 3,000より
PC-9821N-U04(ﾄﾞｯｷﾝｸﾞｽﾃｰｼｮﾝ)	¥ 39,800より
EDGE3D(9821用3Dｱｸｾﾗﾚｰﾀ)	¥ 11,800より
GA-968V4/98PCI	¥ 12,000より
PS-NX9414-C1	¥ 29,800より
PC-9821N-P03	¥ 24,800より
PK-UG-X007	¥ 19,800より

PCカード

XJ3288AU(33.6Kﾓﾃﾞﾑ)	¥ 4,800より
PC JOY(ｹﾞｰﾑﾎﾟｰﾄ)	¥ 2,800より
REX-9530Z(SCSIｶｰﾄﾞ)	¥ 6,800より
LK-RJ100A(SCSIｶｰﾄﾞ)	¥ 7,800より

全商品リフレッシュ済

中古及び新品高額買取致します！
来店即金換金ＯＫ！
出張買取りも行っています。台数は一台でもＯＫ。
周辺機器も高額買取り致します。
まずはお電話を！
買取専用電話048-225-1770

掲載商品は在庫のごく一部です。お探しの商品がございましたらＴＥＬ又はＦＡＸにてお問い合わせ下さい。万が一編集、校正ミスがありましたら、ご容赦下さい。

ご注文いただいた商品の初期不良又は当社保証期間内の故障については、パソコン本体は６カ月、その他周辺機器はその商品の保証期間内で当社にて無償修理させていただきます。

まず、電話(048-222 -8655)で在庫・現在のお値段(価格は変動しますが安くなっていることが多いです)を確かめて!! お客様のお名前・ご住所・お電話番号をお知らせください。(送料・振込手数料はお客様のご負担となります。)

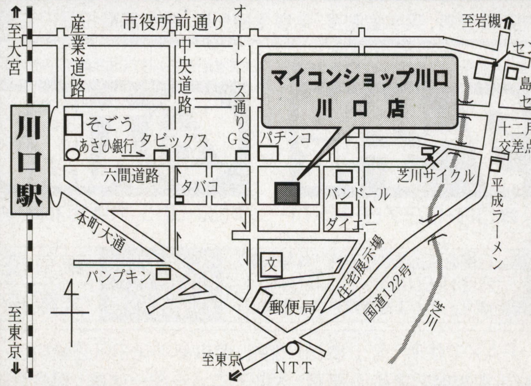
現金書留

郵便局より現金書留にて商品代金をお送りください。
書留到着後、商品を宅配便にて発送いたします。
(新品中古)〒332-0012　埼玉県川口市本町2-6-25

クレジット（新品のみ）

申込みは御電話で受け付けいたします。信販会社の審査、承認後申込書をお送りいたしますので、記入、捺印後ご返送下さい。
申込書を受取次第商品を発送いたします。

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
手数料(%)	2.0	2.3	2.5	3.0	3.5	4.5	5.5	6.5	7.5	10.5	11.0	15.0	16.0	20.0	21.0





川口市本町2-6-25
TEL·048-222-8655

求人倍増！ 就職抜群！ 業界も注目する生徒の技術力の高さと充実したマシン環境！

完璧！ゲームデザイン科

入学生が注目する理由
東京アニメーター学院

1 毎年驚異の就職率！完璧な就職とデビュー指導
2 同種の学校に比べ年額30〜50万円も低廉な学費
3 現場直結主義！彩色・本番用動画を授業に導入！
4 学内オーディションや編集長作品審査会開催！
5 先生は全員が現役か現場経験者！全学科担任制
6 PawerMAC、Gateway、PC98最新マシン実習
7 生活応援！学院奨学金制度！年額3〜24万円免除
8 資格修得。英会話、基礎デッサン、CG講座無料





東京アニメーター学院プレゼント ©MCMXCVIII New Line Productions, Inc. All Rights Reserved.

大反響！好調なスタート
大阪アニメーター学院

願書受付を開始して、約3か月になりますが、お問合わせや質問も多く、現在も予想を大幅に上回わる出願率となっています。来年4月の授業開始時には、入学生の期待に応える最高の授業を展開します。なお、今年度入学生全員に、創立記念奨学金12万円を支給。どの学校より低廉な適正学費です。





大人気10学科！99年度4月生・各科願書受付中！

アニメーション声優科	エアーブラシ彩色科
漫画家プロ養成科	アニメーション美術科
アニメーション科	アニメキャラクター科
ゲームデザイン科	漫画原作シナリオ科
イラストレーション科	コミック編集者養成科

3月卒業時には全員が就職を勝ち取る！

本学院では今、就職先企業の人事担当者を招き、各学科ごとに「就職説明会&カウンセリング」が盛んに行われています。生徒は次々に掲示される最新求人票から、自分が希望する就職先を選択しています。就職を成功させるために、進路指導部担当者の面談や担任教師との相談やアドバイスなど、生徒ひとり一人にきめ細かな指導をしています。（進路指導部）







■就職デビュー抜群！ 学生寮完備。朝日・毎日・読売新聞社等、奨学金制度（学費全額免除・給与月額12万円支給）国の教育ローン及びさくら銀行教育ローン有。

文部省認可CGARTS協会認定CG教育校 社団法人・日本漫画家協会賛助会員 社団法人・日本映画テレビ技術協会会員

東京アニメーター学院

〒101-0061 東京都千代田区三崎町3-4-9 ☎03-5276-1511

文部省認可CGARTS協会認定CG教育校 社団法人・日本漫画家協会賛助会員 社団法人・日本映画テレビ技術協会会員

大阪アニメーター学院

〒530-0015 大阪市北区中崎西3-3-43 ☎06-377-8611

東京・大阪学院ホットライン電話・FAX

学院見学 体験入学	学院見学毎日実施。日時を電話にて要予約〈体験入学〉12月5日(土) 12月12日(土) 1月16日(土) お友だち、ご父母同伴可。ナイスな特典あり〈東京校〉	入学相談 入学案内書	東京校 0120 0120-194-810 大阪校 0120 0120-194-720
入学案内書（無料進呈）	ハガキ・電話・FAXで住所・氏名・年令・電話・志望校明記する	〒101-0061 東京都千代田区三崎町3-4-9 東京・大阪アニメーター学院 総合受付本部	0120 FAX 0120-194-750

COMPUTER　恋LAND　夢LAND

東京ゲームデザイナー学院　PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校]　〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6　■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科　☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです。

名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校
開講1年目にて人気沸騰!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校夜間部好評受付中!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(使用マシン:O2、DOS/V　使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30～21:00　開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

1999年4月生学校見学会実施中!



〈通信講座募集中〉

★ゲームデザイナー養成講座
- BASICゲームプログラミングコース
- C言語ゲームプログラミングコース
- アセンブラゲームプログラミングコース
- ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
- サウンドコンポーザーコース

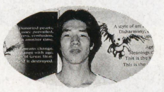
'99年卒、ゲーム会社(専門職社員)内定速報!!
ダントツ全国第一位!!



ゲームCGクリエイター養成講座
全日2年制　門谷祥子さん
(株)ナムコ



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制　今井大策くん
(株)サミー



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制　石川政則くん
(株)スティング



ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日2年制　岡本雪江さん
(株)ユークス



ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日2年制　水谷典代さん
(株)ネクサスインターラクト



ゲームCGクリエイター養成講座
全日1年制　白井香織さん
(株)コーエー

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋 1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

カルチャーブレーンが贈る
ゲームクリエイター志望者のための不況支援

めざせ 学費0円！

ナシ

入学時自己資金0から下記適用されると2年間自己負担ナシ

ドリームキャストに登場！



福岡校開校記念

カルチャーブレーン学院のオープン優待入学制度

東京校



カルチャーブレーングループがバックアップ！
学費にお悩みの方、上京を思案されている方にはまたとないチャンス！親も安心、生徒も安心して授業に集中。才能を開花しプロになろう！

設置学科

ゲームクリエイター専科　1・2年制
CGデザイナー専科　1・2年制

その1 ここまで徹底学費支援！

あなたのやる気とセンスを評価します。
審査方法：書類審査と面接のみ。学科試験はありません。

プログラム	内容	説明
プログラム1 **優待入学**	**入学者全員 学費100万円免除 自己負担200万円→100万円に！**	入学金・実習費50万円+授業料100万円 2年間の学費合計がわずか150万円。
プログラム2 **学院特待生**	**最高50万円奨学金支給！！**	学院特待生になれば最高で50万円の奨学金が支給。
プログラム3 **企業特待生**	**最高100万円支給！！ 2年間で最高自己負担0円！**	150万円（プログラム1）－50万円（プログラム2）－100万円（プログラム3）＝0。自己負担0円。



プログラム4
月々3万円より学費分割・延納OK！
入学金、学費の分割支払い、一部卒業後支払い相談可能。月々3万円からの分納で入学時自己資金のない人でも安心。

プログラム5
地方の方にはありがたい上京者生活支援！
低家賃の部屋手配、資金相談、アルバイト紹介、生活費貸付制度などの生活支援あり。

※上記の学費以外コンピュータハード・ソフト等の購入義務や機材使用料の負担は一切ありません。

その2 しかもプロ納得充実の授業内容

自宅でOKインターネットでテレビ授業



卒業作品

プロのエッセンスが活きた「プロ養成教育システム」6大特徴

① 高度なプログラミングテクニックをプロが直伝。
② ゲームメーカーの開発ノウハウを企画学習に導入。
③ 一人一人の適性や能力に応じた目標の設定。
④ 個人の学習修得度に合わせた柔軟性に富んだカリキュラム。
⑤ プロ用CGソフトの学習+デザインの応用技法。
⑥ 最新の機材を導入。

世界の実績

連続国際賞受賞



1989 ベスト・グラフィック・オブ・ザ・イヤー「シェラザード」
1990 ベスト・スポーツ・ゲーム・オブ・ザ・イヤー「超人ウルトラベースボール」

米国ゲームプレイヤーズガイド、EGM、両メジャーゲーム雑誌において。

資料請求

ハガキに以下の内容をご記入の上、学院宛お送りください。
●住所●氏名●電話番号●年齢●学校もしくは職業。また、くわしい授業内容や体験授業の申し込み、質問等ありましたらお気軽にお電話ください。

飛龍の拳・スーパーチャイニーズ・忍たま乱太郎でおなじみのカルチャーブレーンが運営する

プロ養成機関
カルチャーブレーン コンピュータアート学院

お問い合わせ **03-3829-0867**
〒130-0012 東京都墨田区太平2-5-7 学院本部まで

定員になり次第、募集は打ち切らせていただきます。提出書類等のお知りになりたい点は御質問ください。尚、詳細は学院規定によります。

Monthly Hardware Best Selection
今月のおすすめモバイル

電子メールや動画の表示が可能になった！
メモリ倍増で，スケルトンモデルも新登場 !!

セイコーインスツルメンツ
Ruputer Pro4 MP140

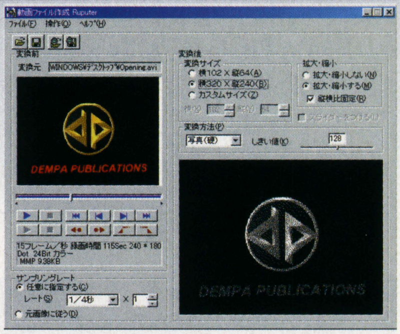
価格オープン・プライス（実売価格43,000円）





《写真1》本体のカラーが「ガンメタル」と「シャンパン・ゴールド」から，質感のある「マットブラック」と中の基板の見える流行色（?）の「スケルトン」の2種類になった（スケルトンは限定発売）。付属のドッキングステーションや電池ホルダー，そしてカーソル・ポインタも本体と同じ色調で統一されている

問い合わせ先
セイコーインスツルメンツ株式会社
お客様相談室
☎043-211-1151
FAX：03-3400-9680
電子メール：info@ruputer.com
ホームページ：http://www.ruputer.com/



《写真2》Ruputer MOVIE MAKERの画面。左上が元画像のAVIファイルで，右下が変換された状態。動作設定も見ながら簡単に行なえる

Ruputerに上位新機種登場！

ウェアラブルPC「Ruputer」シリーズに新機種『Ruputer Pro4 MP140』（**写真1**，以下Pro4と略）が登場しました。

Pro4は，4Mバイトのフラッシュ・メモリを搭載し，今までのRuputerの2倍以上のデータを扱えることが特徴です。

Ruputerでビデオが見られる？

Pro4の付属アプリケーションとして一番の注目が，動画ファイル作成ソフトウエア『Ruputer MOVIE MAKER』です（**写真2**）。

このソフトは，Windowsで標準的な動画ファイル形式であるAVIファイルを，Ruputer専用動画ファイルであるMMV形式に一発で変換できるもの。変換後の画像のサイズや，スライダの有無など，動画をRuputer上でどのように動かしたいか細かく設定することが可能になっています。

Ruputer MOVIE MAKERは，別売りオプション（価格3,800円）としても販売されるので，従来のRuputerユーザーも手に入れることができます。

電子メールはRuputerでチェック！

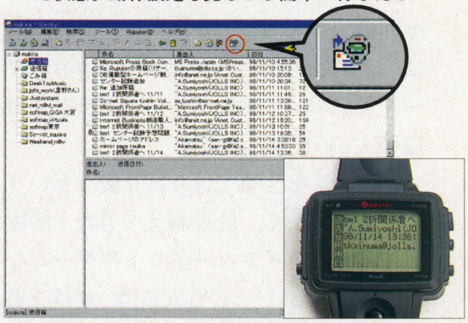
パソコンで受信した電子メールをRuputerにダウンロードするソフトウエア『Ruputer MAIL DOWNLOAD』（価格6,500円）もPro4と同時に発売になります（**写真3**）。

このソフトは，Windows用の電子メールソフト『Becky! Internet Mail』（以下Becky!と略）をベースに，Ruputerへのファイル転送機能が追加された『Becky! Internet Mail for Ruputer』と，パソコンから転送された電子メールをRuputerで表示するアプリケーション『Eメールビューワ』で構成されています。

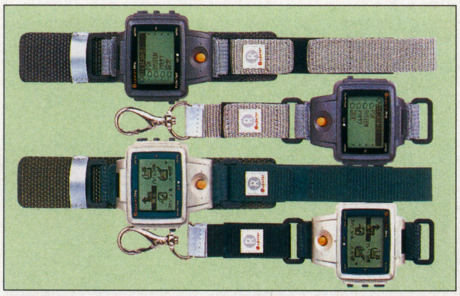
Becky!は，メーリング・リスト・マネージャをはじめとして，細かい設定が可能な電子メールソフトです。今までBecky!を使っていなかった人でも，付属の「Becky! Utility」を使えば，他のメールソフトのデータを変換して使用することができます。

転送フォルダと通信設定さえ行なえば，パソコン側で受信したメールを簡単にRuputerへ転送することができます。

ますます用途の広がるRuputer。趣味にゲーム作りに，楽しさも広がります。



《写真3》Ruputer MAIL DOWNLOADの画面。右上にRuputerへ転送のアイコンが見える



《写真4》オプションとして発売されたベルクロバンド（価格3,800円）。グレーとグリーンの2色があり，付属のキーホルダ・オプションを使えばカバンに下げて持ち歩くこともできる。Ruputerが自分の腕には大き過ぎると感じる人にオススメ

《Ruputer Pro4 MP140の基本スペック表》

CPU	16bit CPU
OS	W-PS-DOS Version 1.16
内蔵メモリ	メイン128KB，ROM 512KB フラッシュメモリ 4MB
表示	102×64ドットマトリックスSTN液晶 （ELバックライト付）
インターフェース	シリアルポートRS232C対応／ 赤外ポートIr通信
電源	コイン型リチウム電池
電池寿命	約4か月（1日1時間使用の場合）
重量	約70g
動作環境（PCソフトウェア）	
CPU	DX4 75MHz以上 （Pentium-133MHz以上推奨）
OS	Windows95／Windows98
メモリ	16MB以上（32MB以上推奨）
HDD空き容量	20MB以上

Monthly Hardware Best Selection
今月のおすすめパソコン



17インチフルフラットCRTが付属！
シックなコンフォートグレー色の
カッコイイ省スペース・パソコン！

富士通 FMV-DESKPOWER CVⅢ307 (17インチ・フルフラットCRTモデル)

価格
283,000円（一太郎モデル／FMVC83071）
288,000円（Wordモデル／FMVC83073）

問い合わせ先
FMインフォメーションサービス
☎0120-89-4321
http://www.fmworld.ne.jp/

FMV-DESKPOWERシリーズに，AMD K6-2-300MHzを搭載したコンパクト・デスクトップ・モデルがラインナップされました。さっそく，家庭用PCとしてバランスのとれたモデル『FMV-DESKPOWER CVⅢ307』を紹介します。

これからの家庭用パソコン

FMV-DESKPOWERシリーズには，今回紹介するコンパクト・モデルのほかに，デスクトップ・モデル，マイクロタワー・モデル，ミドルタワー・モデルが用意されています。

パソコンを仕事でばりばり使うという人ならともかく，最近増えてきた「部屋でゆっくりとインターネットやゲームなどを楽しみたい」という人には，やはり場所をとらず気軽に扱えるコンパクトモデルがおすすめです。

ミドルタワー・モデルにくらべ，設置面積で約1／3，体積でも約1／4と小型な筐体は，標準付属の薄型スピーカ（**写真1**）と組み合わせることで，非常にゆとりあるレイアウトに対応します。

コンフォート・グレー・メタリック・カラーに統一したことで，一段と洗練されたデザインは，シンプルでさまざまな背景に素直にマッチすることでしょう。

マイク，ヘッドホン，USBという，ふだん使うコネクタ端子類は，前面に集中して用意されていることも，使い勝手をよくしています（**写真2**）。

バランスのとれたマシン構成

CVⅢ307は，CPUに3DNow!テクノロジに対応したK6-2-300MHzを採用しています（**写真3**）。

ベースクロック100MHzのSuper7規格のマザーボードを使用しているためK6-2のパフォーマンスをフルに使えます。DirectX6などと併用することによって，とくに3Dゲームの3D描画に優れた性能を表します。

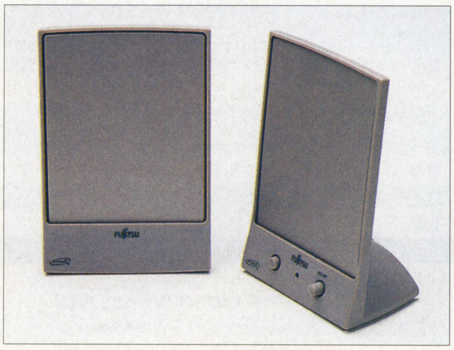
メモリはPC100対応のSDRAMを標準で64Mバイト搭載。ハードディスクは4.3GバイトのUltra DMAタイプ。サウンドは，3Dサウンド機能にも対応しています。また，WaveTableによるGM対応のMIDI機能も搭載しているので，特別な外部音源を準備しなくてもMIDIデータを高品質で再生することが可能です（**写真4**）。

もちろん，モデムも標準搭載されています。PCIスロットに拡張されたファックス・モデムは，V.90およびk56flexに対応しており，一般的なプロバイダで56kの高速インターネットを楽しむことができます（**写真5**）。

ビデオカードはAGP（2×）バス用ATI 3D RAGE PRO TURBOを採用。ビデオメモリは4Mバイトを搭載しており，2D／3D描画にも余裕で対応できます。

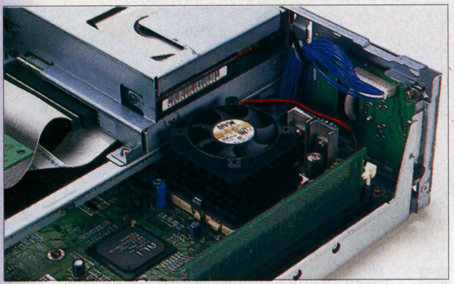
また，付属の17インチ・ディスプレイは，非常に高品質なディスプレイを採用しています。ダイアモンドトロンの高精細表示＆周囲の光の写り込みが少ないフルフラットディスプレイは，パソコン本体を買い替えることになっても使い続けることができるほど単体でも優れた製品です（**写真6**）。

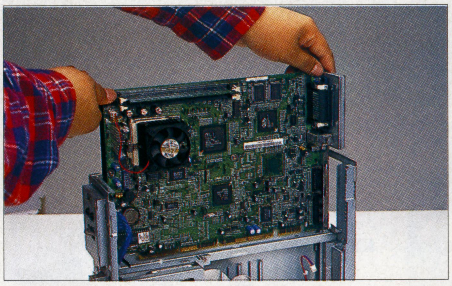
17インチ・ディスプレイ・モデルでは，1,280×1,024ドット／フルカラーまで表示可能になります。

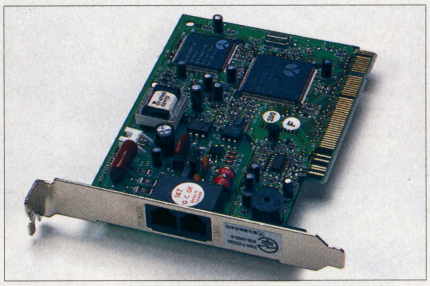

《写真1》フラットタイプのスピーカは，小さくて軽いため，扱いが簡単

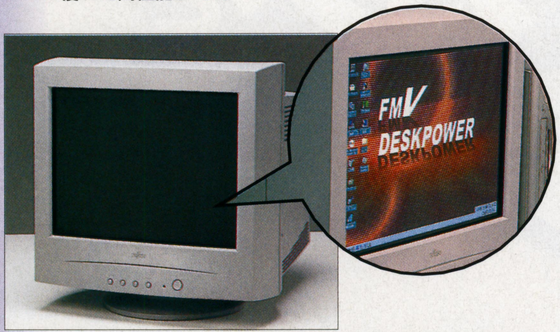


《写真2》前面に集中したコネクタ類は，ユーザーの使い勝手を向上させる


《写真3》AMD K6-2は，非常にコストパフォーマンスに優れた高性能CPUだ


《写真4》本体から引き出せる新型マザーボード採用

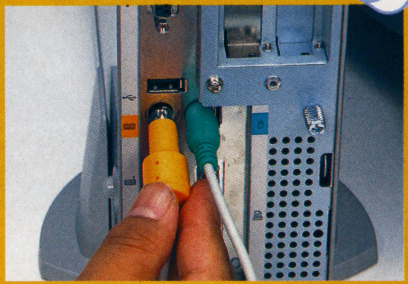

《写真5》二つの主要56k規格に対応したファックス・モデムは，二つあるPCIスロットの一つを占有している



《写真6》17インチ・ディスプレイは，ダイアモンドトロン採用＆フルフラットで高品質！


《写真7》縦置きでも使用できるCD-ROMドライブ

ここがポイント！ 初心者にもわかりやすい端子類の色分け


同じ色どうしの端子とコネクタを接続していけばセッティングは完了する

充実した付属アプリケーション

標準添付のアプリケーションが充実していることも，FMV-DESKPOWERシリーズの特徴でしょう。

今回紹介するCVⅢ307には一太郎モデル／MS-WORDモデルが用意されており，ワープロ・ソフトはそのどちらかを選ぶことができます。そのほか，広辞苑や新英和和英中辞典，漢字源，現代用語の基礎知識などの辞書ソフト類も充実しています。

富士通ならではのインターネット・プロバイダInfoWeb無料体験も付いており，無料で5時間までインターネットを体験することができます。翻訳サーフィンV4.0によって，海外のホームページを日本語に翻訳して表示することも可能です。

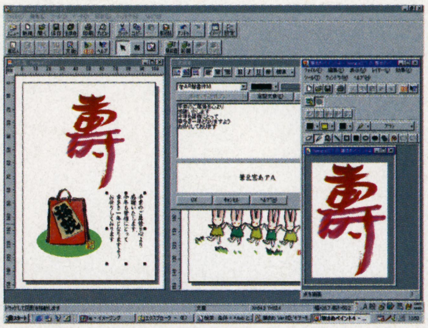
これからの季節に使えそうなのが，年賀状作成印刷ソフトの定番『筆まめ Ver. 8 富士通版』です。あとは今月の特集で紹介しているような売れ筋のプリンタを用意するだけで年賀状作成にも対応できるわけです。

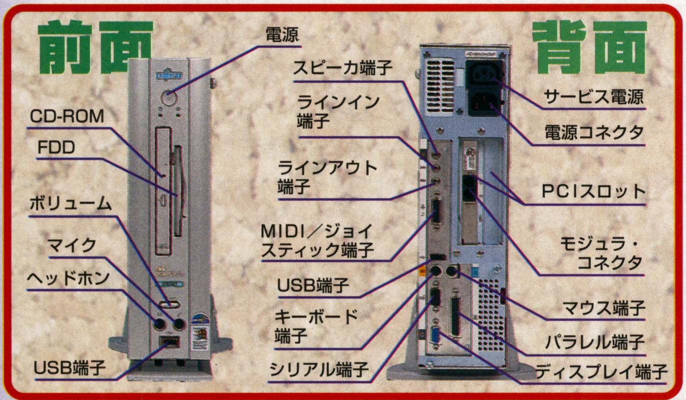
通信カラオケ・ソフト『通信ジュークカラオケ』やオルゴールソフト『Music Box』，家計簿ソフト『ささっと家計簿』，料理レシピソフト『うれしレシピ』，その他ゴルフゲーム，つりゲーム，囲碁ソフト，パズルソフト，将棋ソフトなど，さまざまなエンターテインメントソフトも充実しています。

また，パソコン初心者向けには，学習ソフト『かるがるパソコン入門』も用意されています。

欠点のないバランスのとれたハードウエア構成に，充実した付属ソフトウエアというCVⅢ307は，主にホビーユーザーや初心者にお薦めのパソコンです。

なおその他にも，コンパクト・モデルの中でもっとも省スペースを図れる15インチTFT液晶モデル（CVⅢ30L（価格343,000円／348,000円））とシリーズ最低価格の15インチCRTモデル（CVⅢ305（価格233,000円／238,000円））の全部で三つのラインナップがそろっています。


《画面1》付属ソフトの筆まめ（富士通版）の画面



《第1表》FMV-DESKPOWER CVⅢ307の主なスペック

CPU	3DNow!テクノロジ AMD-K6-2-300MHz
キャッシュ	64kB（CPU内蔵）／512kB（PBSRAM）
メモリ	64MB（SDRAM）／2（1）
ビデオ	ATI 3DRAGE PRO TURBO（AGP2X）／4MB
	640×480（1677万色）～1280×1024（1677万色）
HDD	4.3GB
CD-ROM	最大24倍速（平均17倍速）
サウンド	Crystal CS4613＋CS4297（PCI）
	AC97準拠／3Dサウンド
	WAVE TABLE MIDI（GM対応）
モデム	V90／k56flex対応
PCI	2（1）
サイズ	80×330×310mm／7.5kg

※（）は空きの数

特集 写真を超えてどんどん進化する！パソコンと組み合わせて楽しい！

メガピクセルデジカメとカラープリンタ







撮ったその場で結果が楽しめるデジタル・カメラ。その手軽さがウリだったデジカメが，最近，どんどん高画質化をはじめています。以前なら「まぁデジカメだからしょうがないか…」とあきらめていた画質が，今では写真レベル，いや写真を越えるレベルに達しています。

ここでいう画質のアップというのは，解像度のアップのこと。解像度の高いデジカメは値段も高いと思うかもしれませんが，画像を受光してデジタル信号に変えるチップ（CCD）が100万画素を超える解像度を持つ『メガピクセル機』が，かなり手頃な値段になってきているのです。

そうしたデジカメの高画質化の勢いを手伝っているのが，カラー・プリンタの性能の向上です。これまでなら，デジカメで撮影した画像はパソコンの画面上やテレビモニタに写して楽しむのが一番キレイな状態で楽しむ方法でした。

しかし，写真クオリティに追いつき追い越す性能のカラー・プリンタの登場で，デジカメで撮った画像を紙の上に印刷して楽しむことができるようになってきています。その印刷品質はもはや写真画質（フォト・リアリティ）です。

これら二つを組み合わせれば，写真なみのキレイな画像を，撮ったその場でソク印刷。もちろん，パソコンにデータを取り込んで加工すれば，フィルム・カメラでは不可能に近いおもしろい画像や，オリジナル年賀状作成などの実生活に大いに役立つ楽しみかたもできるわけです。

今回の特集では，そうしたメガピクセル・デジカメとフォト・リアリティ・プリンタを組み合わせて，一体どんな楽しみかたができるのか？　そして，最近の傾向を見ながらどんな製品が売れ筋なのかを徹底紹介していきたいと思います。





カメラとしての画質にこだわりながら デジカメとしての機能を追求



カシオ QV-7000SX

価格88,000円

■問い合わせ先
カシオ計算機
東日本お客様相談室
☎03-5334-4828

《第1表》ズーム時の記録フォーマット

光学2倍ズーム	1,280×960ドット
デジタル2倍ズーム	640×480ドット
デジタル4倍ズーム	640×480ドット

《第2表》QV-7000SXの主な仕様

記録画像フォーマット	JPEG
記録媒体	コンパクト・フラッシュカード
記録が素数	1,280×960ドット／640×480ドット
撮像素子	1/3インチ正方画素原色CCD 総画素数132万画素 有効画素数125万画素
ズーム	光学2倍／デジタル4倍
モニタ	2.5型TFT低反射カラー液晶
端子	デジタル入出力端子 ビデオ出力端子
赤外線通信	irDA1.1／Ir-tran-P対応
サイズ	140.5×75×52.5ミリ
重量	280g
付属品	コンパクト・フラッシュメモリ8MB ビデオコード パソコン・リンクソフト等

QV-10からはじまったデジカメの歴史を引き継いだ最新機種QV-7000SX。写真画質を持ちながらデジカメならではの楽しさを追求できる，そんなQV-7000SXのすべてを紹介していきましょう。

高画質はCCDとレンズへのこだわりから

QV-7000SXは132万画素のCCDを搭載することにより，1,280×960ドットの高解像度の画像撮影を可能にしています。非球面レンズを8枚組み合わせた（8群8枚）本格的なズームレンズを採用することで，広角で明るく歪みのないシャープな画像が得られます。光学2倍とデジタル4倍で，最大8倍までズームが可能になっています（**第1表参照**）。

レンズ部はQVシリーズの伝統を継承し，270度回転することができるため，液晶モニタを見ながら対面撮影を行なうことが可能です（**写真1**）。

明るいところでも鮮明で見やすい液晶モニタには2.5型の12万画素（555×220ドット）HAST・TFTカラーLCDを採用。撮影時にはもとより，撮影した画像のプレビューや機能変更のメニュー表示に大いに役立ちます（**写真2**）。

カメラとしての本格機能を搭載

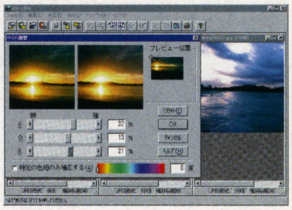
QV-7000SXは，赤目軽減機能付きの4モード・ストロボを搭載しており，暗い場所での人物撮影もバッチリ。撮影時には頼りになるオート・フォーカス機能も，高性能外部位相差センサによる『位相差パッシブAF』を採用しているため，合焦速度も速く，暗いところでも正確なピントを得ることができます。

また，デジカメとしては初の二つの露出センサを持っています。一つは，撮影画面全体の輝度情報を調べて，過不足のない露出が得られるように調整を行なう『マルチ測光』です。これは，逆光と判定したらストロボを自動発光させて被写体の光度を保ちます。そしてもう一つの露出センサが多くのデジカメが採用している『スポット測光』で，画面の中央部3％を測光することで全体の露出を決定する方式をとります。

デジカメとしての楽しさを追求した多彩な撮影モード

QV-7000SXには，デジカメならではの多彩な撮影モードを持っています。

その内容は，毎秒5コマから10コマの動画を撮影するムービーモード，手軽にパノラマ画像を撮影するパノラマモード，画面にタイトルを写し込むタイトルモード，一定時間の繰り返し撮影や設定した時間から撮影を開始するタイマーモード，シャッタ・スピードを上げて速い動きに対応するスポーツモード，スロー・シャッタとストロボを組み合わせてスロー・シンクロ撮影を可能にした夜景モード，白黒モード，セピアモードの以上8種類。



これらの撮影した画像は内蔵するコンパクト・フラッシュメモリ（**写真3**）に記録します（8MBが標準添付）。撮影した画像データをリンクした形でHTMLファイルを作成するというデジカメならではの機能を持ち，PCカード・アダプタなどを使って直接パソコンに画像を取り込むときに，WEBブラウザでその内容を確認することが可能になっています。

なお，PCカード・スロットがないパソコンを持っている人のためにシリアル転送ソフト『QV-LINK』，パノラマ撮影した画像をパソコン上で再生する『Spin Panorama』，3Dアクション・ムービーやスライド・ショウを作成する『Spin Photo Object』などのソフトも標準添付しています（カメラとパソコンを結ぶケーブルは別売）。



《写真3》カメラの底面にあるコンパクト・フラッシュメモリ・スロット



《写真1》レンズ部は270度回転。液晶モニタを見ながら対面撮影も可能だ



《写真2》撮影はもちろん，画像の加工もすべて液晶モニタを見ながらできる



フォト・リアリティ・プリンタとメガピクセル・デジカメがタッグを組んだデジタル・フォトの威力を見よ！



エプソン PM-770C
価格59,800円



エプソン CP-600
価格84,800円

■問い合わせ先
エプソンインフォメーションセンター
☎042-585-8555
プリンタ購入ガイドインフォメーション
☎042-585-8444

PM-770Cの主なスペック	
印字方式	MACH方式（インクジェット）
解像度	1,440×720dpi 720×720dpi 360×360dpi
印字速度	0.32枚／分（A4写真きれいモード）
給紙サイズ	A4
インターフェース	パラレル シリアル USB
外部寸法	429×261×167mm
コスト・パフォーマンス	14円／枚（フルカラー標準）
付属品	付属ソフトCD-ROM インクカートリッジ（モノクロ／カラー）

CP-600の主なスペック	
CCD	130万画素（1,280×960）
ズーム	デジタル2倍
メモリ	内蔵メモリ（4MB） コンパクト・フラッシュ（オプション）
モニタ	2インチTFT液晶
サイズ	144×69.8×49.3mm
重量	280g
付属	接続ケーブル 付属ソフトCD-ROM マクロモード 高感度モード 夜景モード

ここでは，エプソンのメガピクセル・デジカメ『CP-600』と，フォト・リアリティ・プリンタの新製品『PM-770C』を使って，写真画質を越える画像印刷がどこまで可能なのかを紹介していきたいと思います。

新型ヘッド搭載で一気に高画質PM-770C

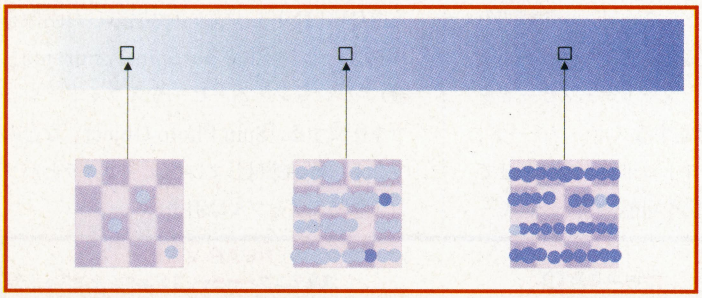
『PM-770C』は，ヘッドのインク噴出を精密＆正確にコントロールすることで高画質を実現しています。その名もマッハジェットテクノロジー（インクジェット方式の一種）。

最小インクドットがわずか6pl（ピコ・リットル）というサイズはまさに世界最小。1plが1兆分の1リットルというサイズですから，いかに小さなインクのツブ（ドット）を扱うかがわかると思います。全体を6plのインクドットで印字していたのでは印字速度がどんどん落ちてしまうため，PM-770Cは19plのドット（ノーマルドット）と10plのドット（スーパーマイクロドット）と6plのドット（ウルトラマイクロドット）を使いわけ，塗りつぶす領域は大きなドットで，細かな領域は小さなドットを使って印字しているのです。

搭載しているインクは全部で6色（**写真1**）。それらの6種類の色と3種類の大きさのドットを使ってまるで点描のように画像を印刷していくわけですが，そのときに，最適な位置に最適な色で，そして最適なサイズで印字されるようにコントロールするのが，エプソン独自の技術マルチサイズドットテクノロジー（MSDT）です。これにより，濃淡のメリハリが自然な感じになり（**第1図**），さらにハイライト（光沢などの明るい部分）を印刷したときに生じていた不自然なドット（つぶつぶ）が目立たなくなり，全体的になめらかになった印象を受けます。

解像度はなんと縦横1,440×720dpi。たった1インチ（約2.5cm）四方の中に約103万個のドットが使われているのです。

そんな膨大なドットを噴出しなければならないヘッドのノズル数は，これまでの製品の約1.5倍に増やされ，高速化を実現。もちろん，先ほど紹介したマルチサイズドットテクノロジーを併用することで，小さなドットを必要としない領域を大きなドットで塗りつぶし，さらに印刷効率を高めています。



《第1図》MSDTにより，グラデーションを構成するドットのアップ（イメージ図）

自動的にインストールされるドライバに秘密が！

PM-770Cにはパラレル・インターフェースとシリアル・インターフェース，そしてUSBインターフェースが準備されています。

それぞれの端子につないで使う場合（WindowsならパラレルかUSB），プリンタを駆動するドライバはそれぞれちがうものを利用することになりますが，ドライバの導入用プログラム（**写真2**）はどちらの端子に接続されているかを自動的に認識し選択してくれます（Windows98／95のプラグ＆プレイに対応）。

PM-770Cのプリンタ・ドライバには，速度優先か画質優先かを選択するモードがあり，用途に合わせて印刷することが可能です（**画面1**）。また，用途別に最適な印刷設定，画像補正ができる『詳細設定』という項目が準備されているため，ユーザーはドライバだけで画質の補正ができてしまうのです。

また，デジカメも発売しているエプソンだけあって，デジカメ画像をキレイに印刷する『オートフォトファイン!3』という印刷モードが準備されています（**画面2**）。これを使うと，デジカメ特有の色ノイズを軽減し，さらに適切な解像度変



《写真1》PM-770Cのカラー用5色フォトインク・カートリッジ（左）と黒インク・カートリッジ（右）



《写真2》ドライバをはじめ，ソフトが収録されたCD-ROMが5枚付属



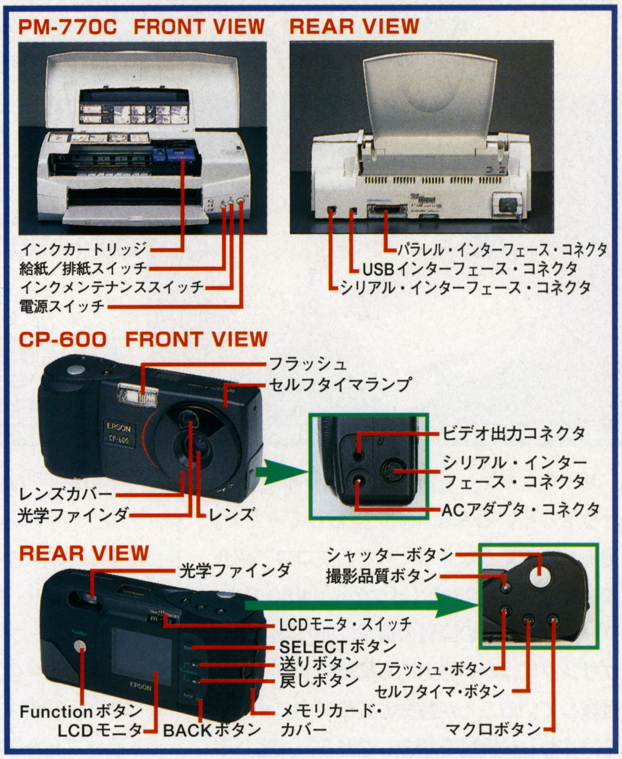
《画面1》PM-770Cのドライバの画面



《画面2》オートフォトファイン！ 3を適用し，デジタル・カメラ用補正をかけているところ



《画面3》これが1,280×960ドットで撮影したデータだ（縦型なので実際のデータは960×1,280ドット）





《画面4》カメラからデータを引き出す『EPSON Photo!2 Ver.2』の画面



《画面5》フォトレタッチ・ソフト『EPSON Photo!2』から印刷してみよう

換を行なって，なめらかでくっきりとした印刷が可能になっています。

コンビを組むのは130万画素のデジカメCP-600

「これだけ高画質のプリンタとタッグが組めるのは，やはりメガピクセル級のデジカメしか考えられない」というわけで，今回素材の撮影に準備したのは，エプソンの『カラリオ・フォトCP-600』。搭載CCDは130万画素。これにより，最大で1,280×960ドットの高解像度の画像を撮影することができます（**画面3**）。

もちろん，デジカメならではの機能も豊富に準備されており，モノクロ撮影，パノラマ撮影，デジタル2倍ズーム，毎秒2コマの速度で10枚撮影できる連写機能（640×480ドット），マクロ撮影機能（被写体に10cmまで接近して撮影可能）が搭載されています。

内蔵メモリは4MB（標準画質なら約43枚撮影できる）。コンパクト・フラッシュメモリを使えば，さらに撮影枚数を増やすことも可能です。

搭載されている液晶モニタは2インチ11万画素のTFTカラー液晶で，さまざまな機能を切り替えるメニュー画面を表示する役割も果たします。

デジカメを使っていて気になるバッテリは単3乾電池4本。強／弱2種類の省電力モードも搭載しているので，いままでよりも2倍電池が長持ちするようになっています（オプションでニッケル水素バッテリ・キットあり）。

CP-600はパソコンとの接続ケーブルやテレビモニタとの接続に使用するビデオ・ケーブル，さらにデジタル画像を加工する8種類のソフト（**画面4**）が付属するという，豪華なオールインワン・セットになっています。

素材をデジカメで撮影！ そして印刷！

さっそくCP-600を持って近所の花壇を撮影してみました。TFT液晶モニタを使っているためか，明るいところでもきちんとモニタを確認することができます。さらにマクロモードを使って，花にぎりぎり近づいて撮影。オート・フォーカス（ピント）なので，被写体にカメラを向けたらシャッタを押すだけで撮影OKです。

さて，さっそく画像を付属の転送ソフト『EPSON Photo!2』を使ってパソコンに取り込み，『HotShots』を使って印刷してみましょう（**画面5**）。

専用フォト・プリント紙をセットし，さらにドライバの調整を行ないます。ここでは，画質優先モードで印刷を実行。さて，これが完成見本です（**写真3**）。



《写真3》PM-770C＋CP-600の印字見本

どうです。これだけ簡単に，しかも写真に負けない高画質のプリントができてしまう…。もう，現像～同時プリントなどという手間を掛けずに，高画質フォトが個人で印刷できる時代が到来したわけですね。

同じ高画質でA3対応のプリンタも
PM-3000C　価格79,800円



個人ユースで使うA4対応のPM-770Cの性能をそのままに，A3ノビに対応させることでビジネス・ユースとしても使える製品がPM-3000Cです。PM-770Cと同じ高画質でA3出力ができる。カレンダーやポスターなど，大判印刷したいユーザーはこちらを選択してはいかが？

CP-600の後継機種はズームも付いてなんと200万画素相当！
CP-700Z　価格89,800円



撮影可能な解像度は1,600×1,200ドット。130万画素のCCDで取り込んだ画像を，JPEGファイルとして記録する前に，エプソン独自の画像処理技術Hypictで処理することにより，約200万画素相当のなめらかで高画質なデジタル画像が撮影可能になりました。それが新機種CP-700Zです。

型番の末尾のZは，ズームのZ。このカメラには光学3倍，デジタル2倍のズーム機能が搭載されています。さらに2インチの液晶モニタは視認性に優れた低温ポリシリコンTFTを採用。画面を見やすくするための機構である，バックライト（暗いところでライトを点灯）と外部光採光式（明るいところで太陽光を利用）の切り替えが可能です。

写真なみの高画質におもしろ印刷機能満載！



NEC PICTY900 (PR-J900)

価格44,800円

■問い合わせ先
NECパソコンインフォメーションセンター
☎0120-60-9821

PICTY900の主な仕様	
印刷方式	インクジェット方式
解像度	高精細モードにおいて縦横1200dpi相当
印字速度	モノクロ8枚／分 カラー文書5枚／分 カラー写真3.5枚／分
給紙サイズ	A4
インターフェース	パラレル USB
外部寸法	446×355×185mm
コスト・パフォーマンス	11円／枚（フルカラー標準）
稼働音	約40dB
付属品	付属ソフトCD-ROM プリントカートリッジ（カラー／モノクロ）

せっかくカラー・プリンタを買うんだから，どうせならいろんな印刷に挑戦してみたい。そんな要求をかなえてくれるのがココで紹介するNECのPICTY（ピクティ）900です。プリンタとしての画質の追求ばかりか，他のプリンタにはない魅力的な高機能ドライバが付属していることが特徴の製品です。さっそく，くわしい機能を紹介しながら，おもしろ印刷に挑戦してみましょう。

高速幅広ヘッド搭載！ 高コスト・パフォーマンス実現

PICTY900はA4対応のインクジェット方式カラー・プリンタです。ヘッドにノズル数の多い幅広ヘッドを採用することで，モノクロ最高8枚／分，カラー5枚／分，写真画像3.5枚／分という高速印刷を実現。プリンタ・ヘッドの片道1回の動作で，一挙に3行分の印刷が可能になっています。



《写真1》PICTY900のインク・カートリッジはモノクロ1色，カラー3色

カラーインクの色数は全4色（**写真1**）。気になる印刷のランニング・コストは，モノクロで約2.0円／枚，カラーで11.6円／枚と，各社カラー・プリンタの中でも　抜群の低ランニング・コストを誇ります。

また，特筆すべき点として印刷時の静音性が高いことが挙げられます。印刷時のヘッドの音や紙送りの音がほとんど気になることはありません。

解像度は 1,200dpi×1,200dpi相当！

PICTY900は，微粒子インクを重ねることで，インクドットの径や濃さを変える階調表現を行ないます。これを，『スーパーフォトプリント機能』と呼んでいます。この機能を使って，グラデーションや小さな文字までキレイに印刷することが可能で，専用用紙を使うことなく，官製はがきや普通紙に写真なみの高画質印刷が可能になっています。

また，低解像度のデータを印刷するときには，プリンタ・ドライバ上で擬似的に高解像度に変換する『フォトシャープナー機能』が搭載されています。これにより，ホームページなどに使われている低解像度の画像データをドットのジャギー（ギザギザ）を気にすることなく大きく印字することができるわけです。



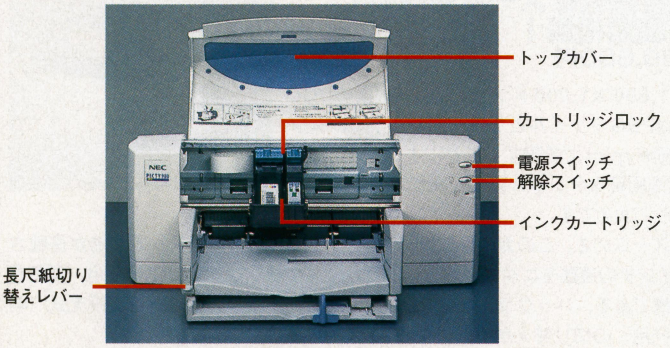
《画面1》付属ソフト『フォトカレンダー倶楽部(PICTY版)』の画面

パラレル・インターフェースと USBポートが標準装備

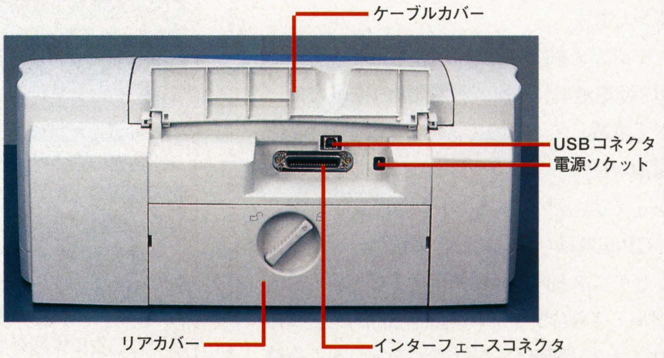
本体背面を見れば分かるとおり，PICTY 900には，パラレル・インターフェースに加え，USBポートが標準で装備されています。USB端子を前面などに持つ省スペース型のパソコンなどでは，手軽にUSB接続して印刷することが可能です。

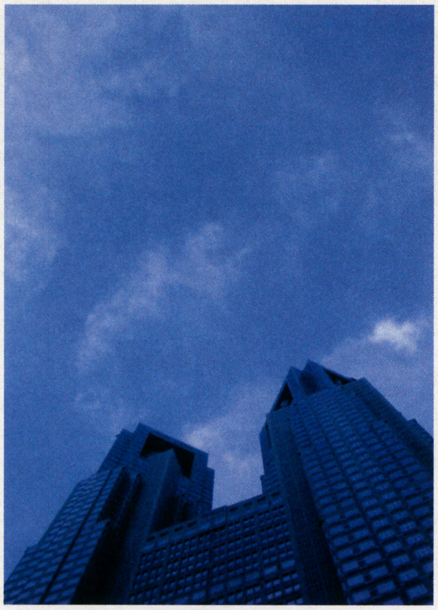
また付属のCD-ROMにはWindows 3.1／95／98，WindowsNT4.0用のドライバをはじめ，ドロー系ソフト『WINDOWS DRAW6 LE版』やオリジナル・カレンダー作成ソフト『フォトカレンダー倶楽部(PICTY版)』などが標準で収録されているので，印刷データ作りに大いに役立つでしょう（**画面1**）。

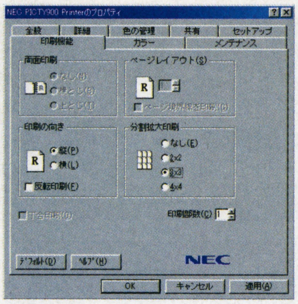
FRONT VIEW

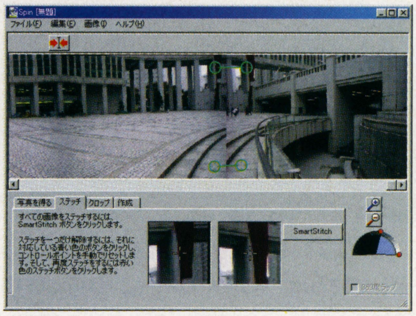


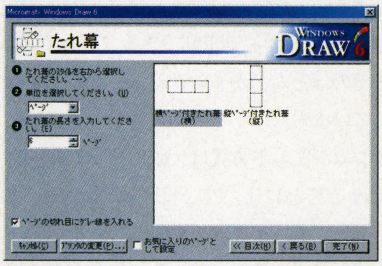
REAR VIEW




《画面2》新宿都庁舎を撮影したデータ


《画面3》PICTY900のプロパティ。ここで分割拡大印刷を選ぶ


《画面4》Spin Panoramaのステッチ機能で継ぎ目のないパノラマ画像を作成する


《画面5》WINDOWS DRAW6 LE版を使って横型のたれ幕を作成


《画面6》パノラマ画像を貼り付けたところ

PICTY900にしかない おもしろ印刷機能を使ってみよう！

PICTY900のドライバには，拡大した画像を分割して出力する機能や，長尺紙印刷機能が準備されています。

拡大できるサイズは，A4用紙4枚（縦2枚×横2枚），9枚（縦3枚×横3枚），16枚（縦4枚，横4枚）まで。それぞれ分割して出力されたものをきちんと貼り合わせれば，最大約80cm×100cmの巨大な大判印刷物が完成するわけです。

もう一つの長尺紙印刷の場合，専用の長尺紙を使って印刷します。このとき，印刷するアプリケーションが長尺紙印刷に対応している必要があります（なお，付属ソフトの『WINDOWS DRAW6 LE版』が長尺印刷に対応しています）。

さて，それではさっそく大判ポスター作りと，長尺印刷に挑戦してみましょう。

●大判ポスター

まずは素材（**画面2**）をパソコンで取り込み，A4用紙いっぱいに印刷できるように大きさを調整します。A4サイズは21cm×29.7cmですが，PICTY900は，上端1mm，下端11.7mm，右端3.2mm，左端3.2mmはマージンとして印刷できないため，その分を引いた大きさにします。

それではさっそく印字してみることにしましょう。PICTY900のプロパティを開いて，用紙をA4サイズにした後で分割拡大印刷のラジオ・ボックス『3×3』をチェックします（**画面3**）。これで印刷をスタートさせれば，先ほどの素材が9分割されて印刷されます。後はマージン部分を切り取って全部つなぎ合わせれば，ご覧のとおり大判ポスターが完成するわけです（**写真2**）。

●長尺印刷

まずは，デジカメで撮影したパノラマ用データを付属のPictureWorksのSpin Panoramaを使って1枚の画像に加工します（**画面4**）。つぎに付属のWINDOWS DRAW6 LE版を起動。「横ページ付きたれ幕（横）」で横型のたれ幕を作成し（**画面5**），そこに先ほど作成したパノラマ画像を貼り付けます


《写真2》新宿都庁舎の大判ポスター。A4用紙9枚分の大きさ！

（**画面6**）。さて，さっそく長尺紙印刷をしてみましょう。結果はご覧のとおり（**写真3**）。

このように，PICTY900は用紙サイズにこだわらない印刷が可能になっています。メガピクセル・デジカメのきれいな出力の他に，大判ポスターを作ってみたい人にもオススメのプリンタです。


《写真3》A4用紙縦6ページ分のパノラマポスター。ロケーションは同じく新宿都庁舎

写真クオリティ印刷に対応！最新カラー・プリンタ

これまで，主に文字を印字するための道具として使われてきたプリンタも，最近では高画質化が進み，絵や写真などを美しく印刷することが可能になっています。ここでは，それら最新プリンタに関する基礎的な知識を紹介していきます。プリンタ選びの参考にしてください。

印刷方式と画質

プリンタには，いくつかの印刷方式があります。今回紹介している機種では，インクジェット方式と熱転写（昇華型）方式が採用されています。そのほか，レーザー・プリンタやドットインパクト式のプリンタなどもあります。

プリンタの印刷クオリティをはかる単位として，「dpi」があります。これは，1インチを何ドットで表現できるかを表しており，この数値が大きいほど高い解像度を表現できることになります。

しかし，実際の画質は単純に解像度で表現できるわけではありません。色表現力や色むらの有無など，さまざまな要素が関係して印刷画質が決まってきます。それらに関しては，実際に印刷された結果を見なければわかりません。

インクジェット方式の技術

写真クオリティで印刷できるプリンタは，現在そのほとんどがインクジェット方式を採用しています。

インクジェット方式は，紙にインク粒を吹き付けることによって，印刷する方式です（**第1図**）。インクリボンを使うこれまでの印刷方式とくらべると，インクの無駄がなく静音性にも優れているのが特徴です。

ただし，液体のインクを吹き付けるという方式のため，印刷のにじみが出やすいという欠点があります。また，インクをはじくような材質の印刷用紙にはうまく印刷することができません。

ところで，カラー印刷ではC（シアン），M（マゼンタ），Y（イエロー）のたった3色のインク（それに黒インク）でさまざまな色を表現します。C，M，Yの3色の小さなドットを混ぜる（ディザ）ことによって，フルカラーを表現することが可能なのです。

しかし，そのようなやりかただと，印刷物をアップで見るときに色を表現する各ドットが目立ってしまうことがあります。そこで，各メーカーはそのドットが見えないように工夫を凝らしています。

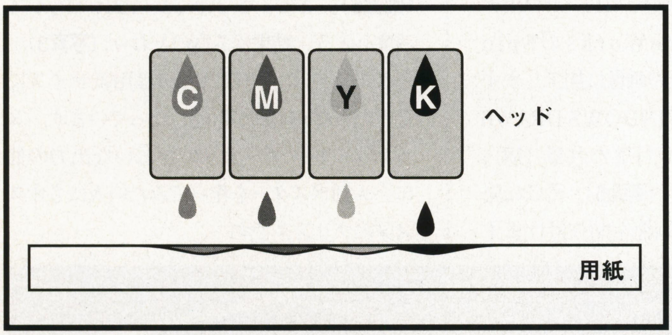
ドットを隠す方法の一つとしては，目立つドットの色を薄くするという方法があります。C，M，Yのうち，CとMは比較的色が濃く，1ドットだけでも存在感があるドットとなってしまいがちです。そこで，CとMに関してはより薄いLC（ライトシアン）とLM（ライトマゼンタ）も別途用意しておき（フォトインク），5色のカラーインク（それに黒を加え，トータルでは6色）を使って印刷するという方法があります。

また，ドットの大きさをできるだけ小さくすることによって，目立たなくするという方法もあります。たとえば，先ほども紹介したエプソンのPM-770Cではインクの最小ドットを6pl（ピコ・リットル＝10^{-12}リットル）のインク粒で表現しています（**第2図**）。単にドットを小さくしただけでは印刷速度が遅くなってしまうので，PM-770Cでは最大19plまでドットのサイズを可変にして，印刷速度を稼いでいます。

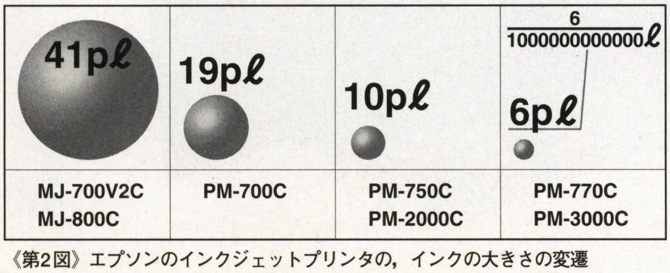
熱転写方式の技術

人気のアルプス電気のプリンタは，インクジェット方式ではなく熱転写方式を採用しています。熱転写方式は，さらに大きく二つの方式に分けることができます。

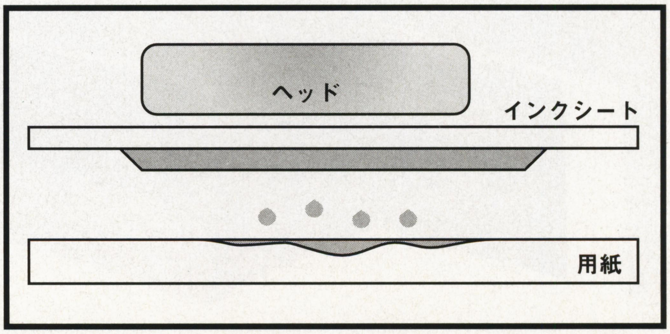
その一つが昇華式です。昇華式とは，インクを熱によって気化させ，気化したインクを印刷用紙に蒸着させる方式です（**第3図**）。インクに与える熱の量によって，インクの濃さを調整することができるため，各色ごとにその中間色を表現することができるのがその特徴です。



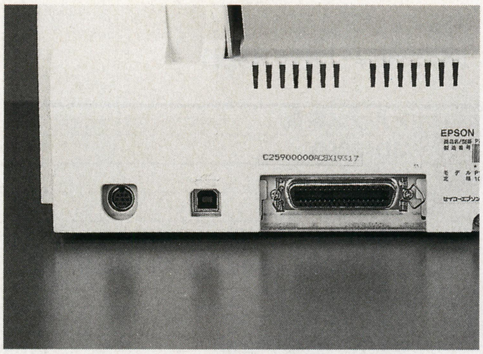
《第1図》インクジェット方式のしくみ



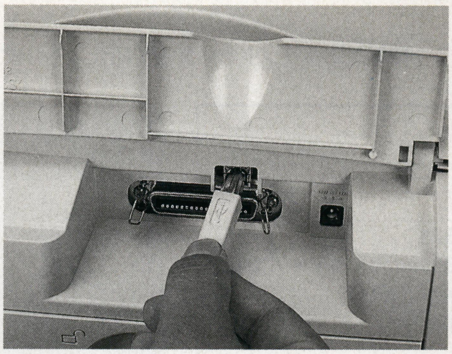
《第2図》エプソンのインクジェットプリンタの，インクの大きさの変遷



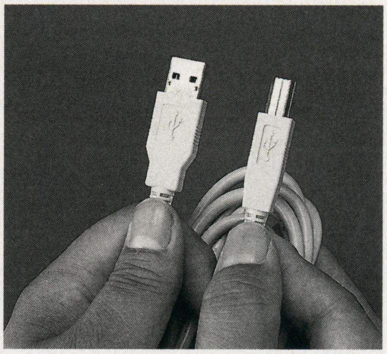
《第3図》ヘッドで熱した塗料を気化させて紙に定着させる昇華式プリンタのしくみ



《写真1》標準でパラレル／USBの両方に対応している製品も増えてきている



《写真3》セントロニクスのパラレル・インターフェースよりも接続が手軽にできるUSB



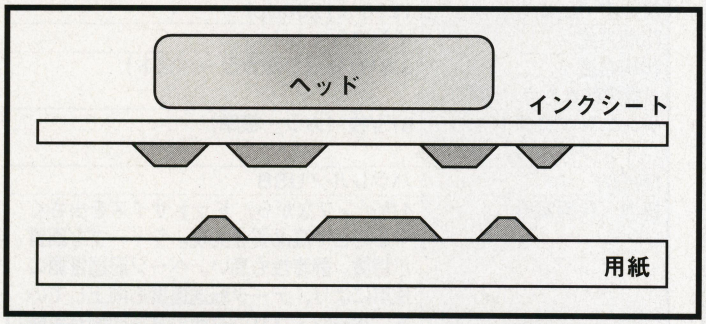
《写真2》パソコンとプリンタを結ぶUSBケーブル

しかし，そのような仕組みはインクリボンが無駄になりがちで，かつ印刷用紙も特別なものを用意しないと，美しい印刷に対応できません。

溶融式は，インクを熱によって溶かし，それを印刷用紙にくっつけるという方法で印刷を行ないます。こちらは，表面がなめらかならば，紙に限らずさまざまな媒体の上に印刷を行なうことが可能です（**第4図**）。

しかし，普通紙などの多少表面がざらざらした紙では，うまくインクが表面に乗らない場合があります。アルプス電気のMD-5000では，MF（メディア・フレキシブル）インクという特殊なインクを通常インクを打ち出す前に用紙表面に塗りつけ，普通紙の表面を専用紙並になめらかにしてから印刷を行なうという技術を採用しています。これにより，普通紙でも美しい印刷が可能になります。

インクジェット方式とくらべると，にじみのないメリハリのきいた印刷が可能な点が，熱転写方式の特徴といえます。



《第4図》ヘッドで熱した塗料を溶解させて用紙にプリントする溶融式（熱転写）プリンタのしくみ

多機能化と接続方式について

そのほか，最近のプリンタではさまざまな付加機能が追加されているものがあります。

たとえばNECのPICTY900には，垂れ幕などの細長い印刷物への印刷（長尺印刷）や，巨大ポスターのような通常サイズの用紙数枚分にわたる紙への印刷（分割印刷）に対応する機能が搭載されています。

また，アルプス電気のMD-5000では，通常のカラー印刷以外に特色と呼ばれる，通常の印刷では出せない金や銀，白などの色を印刷することが可能になっています。また，印刷後光沢を出すためのコーティングをかけることで，画質をアップすることもできます。

エプソンのPM-770Cでは，元の画像には変更を加えず，印刷結果だけにセピア調やシャープネスなどのフィルタ効果をかけることも可能になっています。

最近のプリンタのチェック・ポイントとしては，プリンタとパソコンの接続方式も重要です。プリンタをパソコンに接続する場合，従来はパラレル接続が基本でした。最近ではそれに加え，USBによる接続に対応した製品も増えてきています（**写真1,2,3**）。USBはパラレルとくらべると，データの転送速度が圧倒的に速いうえ，扱いも手軽になっています。ただし，USB接続を利用するためにはパソコン本体とOSが対応している必要があります。

パソコンなしでも印刷できる！
エプソン　printon PT-100 価格69,800円



エプソンから，パソコンなしでデジカメで撮影した画像を印刷できる『printon PT-100』が発売されました。

これは，TYPE2のPCカード・スロットに差し込んだフラッシュメモリから，画像データを読みとり，それをそのまま印刷するというプリンタです。対応するメモリの種類は，コンパクト・フラッシュメモリ，スマートメディア，フラッシュATAカード。撮影に使用したデジカメの種類は問いません。

印刷クオリティは，エプソンのPMシリーズで折り紙付き。最高1,440×720dpiの超高画質です。A4サイズまでの用紙に対応しており，パラレルポートを使ってパソコンに接続することも可能です。



気軽にデジカメを普通のフイルム・カメラ代わりに使いたい人は，この機種の購入も考えてみてはいかがでしょう。

●最新人気プリンタ紹介●

このページでは，現在主流の写真クオリティ印刷対応プリンタを一覧表で紹介しています。(実売価格は11月26日現在)

メーカー名	NEC
機種名	PICTY900
メーカー希望小売価格（実売価格）	価格44,800円 実売32,800円
問い合わせ先	☎0120-60-9821
URL	http://www.pc98.nec.co.jp/PRODUCT/EXT/print/picty/picty900/
解像度（dpi）	1200×1200dpi
印刷方式	インクジェット
印刷速度（標準的なカラー印刷時）	3.5枚/分（A4写真標準）
ランニングコスト（インク代のみ）	11.6円/枚（フルカラー標準）
接続I/F	パラレル／USB
備考（特徴紹介）	画質・スピードともにバランスのよい機種。動作音も静か。USBにも対応しており，そちらを使うとパラレルよりも高速なデータ転送が可能になる。分割拡大，ページレイアウトなどの機能に対応したドライバが特徴的。

メーカー名	アルプス電気
機種名	MD-5000
メーカー希望小売価格（実売価格）	価格59,800円 実売49,633円
問い合わせ先	☎045-544-8240
URL	http://www.alps.co.jp/brand/printer/prod/5000.htm
解像度（dpi）	2400dpi相当
印刷方式	熱転写（昇華／溶融）
印刷速度（標準的なカラー印刷時）	0.4枚/分（A4フルカラー600dpi）
ランニングコスト（インク代のみ）	31円/枚（フルカラー600dpi光沢仕上げ）
接続I/F	パラレル／SCSI（オプション）
備考（特徴紹介）	MFインクと光沢仕上げによって，普通紙印刷のクオリティとランニングコストを向上。特色インクにも対応している。オプションの昇華式セットを使えば，さらなる高画質にも対応。インクジェットにくらべるとランニングコストや静音性は劣る。

メーカー名	エプソン
機種名	PM-770C
メーカー希望小売価格（実売価格）	価格59,800円 実売44,800円
問い合わせ先	☎042-585-8555
URL	http://www.i-love-epson.co.jp/products/seihin/printer/inkjt/colorio/pm770.htm
解像度（dpi）	1440×720dpi
印刷方式	インクジェット
印刷速度（標準的なカラー印刷時）	0.32枚/分（A4写真きれい）
ランニングコスト（インク代のみ）	14円/枚（フルカラー標準）
接続I/F	パラレル／USB／シリアル
備考（特徴紹介）	写真印刷対応プリンタでは，画質の面でもっとも人気があるシリーズ。6色インク採用により，フルカラー印刷のクオリティは抜群。上下左右マージン3ミリと，紙いっぱいへの印刷に対応。

メーカー名	ヒューレットパッカード
機種名	HP DeskJet895Cxi
メーカー希望小売価格（実売価格）	価格56,800円 実売42,800円
問い合わせ先	☎03-3335-8333
URL	http://www.jpn.hp.com/GRP2/peripherals/printer/dj895cxi/index.html
解像度（dpi）	1200×1200dpi
印刷方式	インクジェット
印刷速度（標準的なカラー印刷時）	0.3枚/分（フルカラーベスト）
ランニングコスト（インク代のみ）	8円/枚（カラー標準）
接続I/F	パラレル／USB
備考（特徴紹介）	4色インクながら，ドットサイズを小さくすることで高品質を実現。シャープな画質が特徴。静音性も高い。ページ記述言語の採用により，データ転送速度も向上している。ページ・プリンタ並の高速印刷が可能。

メーカー名	キヤノン
機種名	BJ F600
メーカー希望小売価格（実売価格）	価格54,800円 実売36,800円
問い合わせ先	☎0570-01-9000
URL	http://www.canon-sales.co.jp/Product/BJ/f600.html
解像度（dpi）	1440×720dpi
印刷方式	インクジェット
印刷速度（標準的なカラー印刷時）	5枚/分（A4カラーHSモード）
ランニングコスト（インク代のみ）	17円/枚（フォト）
接続I/F	パラレル／USB（オプション）
備考（特徴紹介）	高速で画質も標準以上と，さまざまな用途にバランスよく使える。インクタンクが全色バラバラなので，無駄が出ない。ドロップ変調技術によって，従来機種の1/3のドットサイズに対応。

メーカー名	レックスマーク
機種名	LEXMARK Color Jetprinter1100
メーカー希望小売価格（実売価格）	価格19,800円 実売12,800円
問い合わせ先	☎03-3444-8161
URL	http://www.lexmark.co.jp/home_printer/hp1100s.html
解像度（dpi）	600×600dpi
印刷方式	インクジェット
印刷速度（標準的なカラー印刷時）	1.5枚/分（カラー）
ランニングコスト（インク代のみ）	20円（カラー）
接続I/F	パラレル
備考（特徴紹介）	基本的な機能をひととおり持ちつつ，低価格化をはかった廉価マシン。マシンサイズも小さいので，置き場所にも困らない。カラー・プリンタを試しに使ってみたい人の入門機としてお薦め。

フォト・リアリティ・プリンタと組み合わせて使うデジタル・スチルカメラの現状

黎明期のデジカメは，ただ単に撮影した画像を内蔵のメモリに記録するためだけのもので，画質にこだわるものではありませんでした。しかし，ここ数年のCCD技術の進歩や小型化技術の影響で，小さくて優れた画質を実現するデジカメがどんどん増えてきています。

ここでは，そうしたデジカメを取り巻く環境，問題点，そして基礎知識を紹介していきます。

メガピクセルで画質向上! でも問題が…

各社から次々と新製品が発表されているデジカメですが，現在の製品は，印刷に耐えられる解像度を持つ「メガピクセル」(CCDが100万画素以上であること) が主流になりつつあります。

これにより，写真1枚あたりの画像サイズは非常に大きくなり，画質も向上したのですが，反面，問題が発生しました。それは，ファイル・サイズが大きくなりすぎたために，パソコンへ転送する場合にケーブル接続したのでは，とても時間がかかるようになってしまうことです。

一つ例を挙げてみましょう。あるデジタル・スチルカメラでJPEG1／5圧縮の画像が，1枚約240kバイトとした場合，シリアルの転送速度は最高115.2kbpsですから，

240kバイト×8ビット÷115.2kbps＝16.67秒

となり，1枚をパソコンに転送するのに約17秒，20枚転送すれば5分以上もかかる計算になります。もちろんこの間，カメラの電源は入れていなければならないので，電池も時間も無駄に使うことになります。

パソコンとのデータ連携方法の新しい流れ

このようなことを考慮してか，最近の製品では，画像の記録方式が内蔵メモリのみの製品は少なくなり，何らかの外部メディアを用いるようになっています (**写真1**)。

現在多く用いられている外部メディアは，コンパクト・フラッシュメモリとスマートメディアの2種類ですが，これらはどちらもPCカード・アダプタを使うことで，PCカード・スロットを持つパソコンからデータを読み書きすることが可能です (**写真2**)。

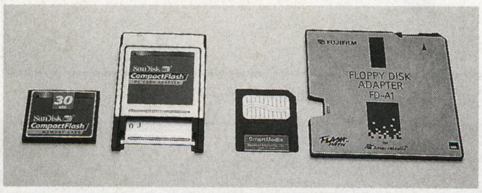
この方式は，非常に高速なことが利点で，ハードディスクを扱うのとほとんど同じ速度でファイルの転送が可能です。

また，PCカード・スロットは，ノート・パソコンならほとんどの機種に標準装備されていますから，モバイル指向の人にも向いています。

PCカード・アダプタは，コンパクト。フラッシュメモリ用が約2,000円，スマートメディア用が約10,000円です。デスクトップ・パソコンの場合，10,000円～20,000円位でISA接続やUSB接続のPCカード・スロットを増設可能です。

また，スマートメディアは，フラッシュパスという変換アダプタを使うことで，パソコンの3.5インチ・フロッピーディスク・ドライブから読み書き可能です。PCカードにくらべると速度はやや落ちますが，デスクトップ・パソコンならばたいてい装備しているフロッピーディスク・ドライブを使用できるのが強みです (写真3)。

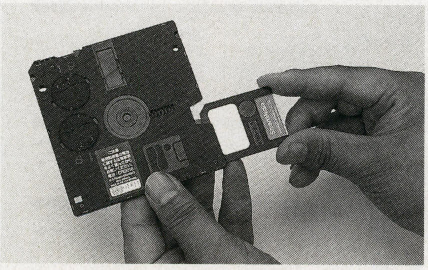
フラッシュパスは，約10,000円で各社から発売されています。



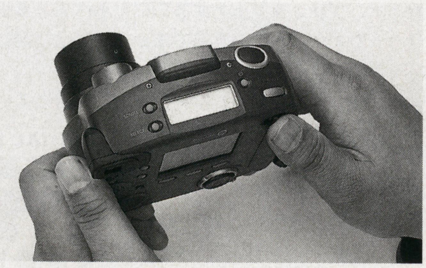
《写真1》デジタル・スチルカメラで扱う外部メディアとアダプタ。左から，コンパクトフラッシュとそのPCカード・アダプタ，スマートメディア，フラッシュパス



《写真2》PCカードによる転送は，非常に高速なのが特徴



《写真3》手近なフロッピーディスク・ドライブを使用するフラッシュパス



《写真4》最近の製品は3倍ズームが当たり前

光学ズームが標準装備

最近の製品の特徴として，どれも3倍程度の光学ズームが装備されています (**写真4**)。また，デジタル・ズームとして，2倍や4倍に画像を拡大できる製品もあります。

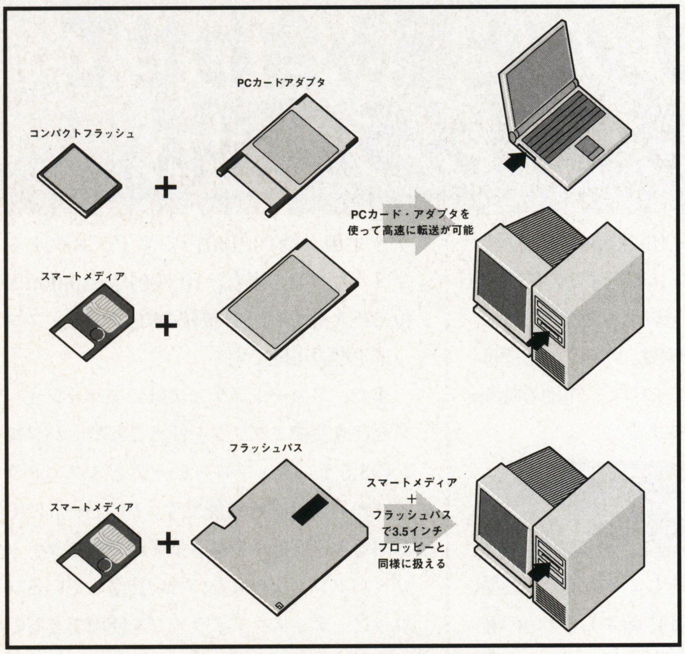
デジタル・ズームは，光学ズームと異なり，CCDが受け取った後の画像をデジタル処理によって一部拡大することで実現しています。そのため，デジタル・ズームを使用すると，画質が低下する原因となります。

アップがほしければ被写体に接近すること，画質を落としても，もっとアップにする必要があるとき以外に，デジタル・ズームをなるべく使わないことが，きれいな画像を撮影するコツです。

連写でシャッターチャンスを逃さない

デジカメは，CCD面に結像した画像をJPEG圧縮して記録媒体に書き込みます。この圧縮と書き込みは少し時間がかかる処理で，画像が大きいほど時間が長く必要になります。このため，古い製品の多くは，一度撮影した後，つぎの撮影ができるようになるまでに数秒の時間を要しました。

最近の製品のいくつかは，これを克服するために専用のバッファ・メモリを用意し，撮影した画像をいったんバッファにためること



《第1図》外部メディアを直接読む方法

で，即座につぎの撮影ができる連写機能を搭載しています。これを利用して数枚連続で撮影すれば，短いシャッター・チャンスにも対応しやすいでしょう。

また，このバッファメモリを使った変わった例として，カシオの『QV-7000SX』が持っている，「過去を撮影できる」という機能があります。

これは，シャッタを切らなくても，常にバッファに画像をためることで実現しているのですが，シャッタ・チャンスを逃してしまった場合でも，そのときカメラを構えてさえいれば後から何とかできるという，場合によっては役立つ機能といえるでしょう。

見やすい液晶はどれだ？

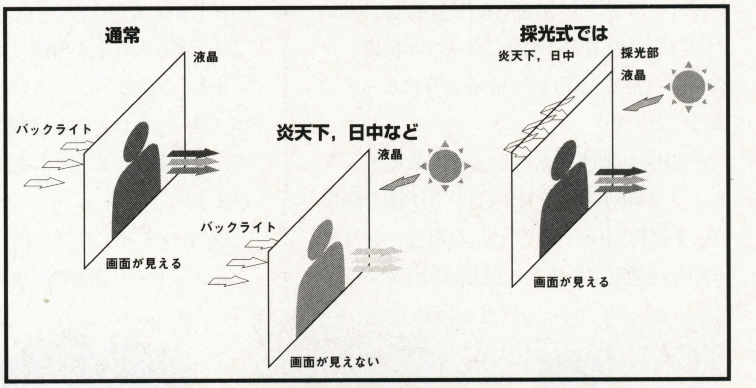
デジカメでは，撮影した画像の確認や，ファインダ代わりとして，ほとんどの製品でカラーの液晶モニタが搭載されています。

液晶の方式として，高価になりがちですが，見やすい低温ポリシリコンTFT液晶を採用した製品が増えています。

また，カシオは低温ポリシリコンにくらべ安価なHAST（ハイパーアモルファスシリコン）TFT方式を採用しています。

これらのカラー液晶を見るためには，液晶の後ろから光を当てる必要があり，このためにバックライトを搭載しているのですが，バックライトによる表示は，暗い場所では見やすいものの，炎天下の日中など，バックライトよりはるかに明るい光が当たる場合には，液晶表示がほとんど見えなくなってしまうという欠点があります。

ですが，エプソン『CP-700Z』および三洋『DSC-SX1Z』では，バックライトの代わりに外部の光を採り入れて表示できるモードへ切り替えが可能になっています。このため，日中でも見やすい液晶表示を実現すると同時に，バックライトを消すことで電池の持続時間が長くなるという長所があります（第2図）。



《第2図》採光式により，屋外でも液晶を見やすくできる

デジタルならではの特殊機能

デジカメの製品の中には，ふつうの銀塩カメラ（お店でフィルムを現像してもらうカメラ）ではまったく考えられないような，デジタルならではの特殊な機能を搭載しているものもあります。

音声や動画の記録もその一つで，音声記録は，撮影時にちょっとした説明を記録しておくことで，後々の写真の整理に役立ったり，メモ代わりに使う場合の助けになることもあるでしょう。

動画の記録は，時間こそあまり長くはありませんが，音声と組み合わせることで，簡易ビデオカメラとしての使いかたも可能となります。

写真全体をセピア色や白黒にしたり，パノラマ写真，プリクラ風フレームを付けるなど，単体で写真自体を加工する機能を持っているものもあります。これらはパソコン上でも簡単にできますが，機能を持った製品ならば，撮影後すぐに遊ぶこともできるわけです。

デジタル画像を写真にプリント『F-DIサービス』

富士写真フイルムは，『F-DIサービス』という，デジタル・スチルカメラで撮影したり，パソコンで加工した画像を写真として出力するサービスを行なっています。スマートメディアやフロッピーディスクを，対応DPEサービスに持ち込むだけで紙に出力してもらうことができるのです（対応店は日本全国にあります。また，カメラや画像によってはそのまま出力できない場合もあります）。

気になる料金のほうですが，編集部で調べた限りでは，1枚の画像ごとに，基本料500円＋プリント1枚ごとに50円がかかるようです。
たとえば，同じ画像を10枚プリントする場合，
500円＋50円×10＝1,000円
で，2種類の画像を5枚ずつプリントするならば
500円×2＋50円×10＝1,500円
となるわけです。

プリンタで出力するのにくらべると多少高価なようですが，本当の写真ですから品質は抜群に良いものです。

これを利用すれば，パソコンを持っていない相手にも，気に入った写真をプリントして配ったりということができるわけです。どうしても紙に出力したいけど，プリンタがない場合など，うまく利用するといいでしょう。

DIGITAL IMAGING
FDI
SERVICE

●最新人気デジカメ紹介●

このページでは，現在主流のメガピクセルを実現したデジカメを紹介しています。(実売価格は11月26日現在)

メーカー	エプソン
製品名	CP-700Z
価格（実売価格）	89,800円（68,860円）
問い合わせ先	エプソンインフォメーションセンター ☎042-585-8555
CCD（最大画像サイズ）	130万画素（1,600×1,200）
ズーム（35mm換算）	光学3倍（34～102mm），デジタル2倍
記録メディア（付属）	内蔵メモリ（4Mバイト），コンパクトフラッシュ（無し）
液晶	採光切り替え式2インチ低温ポリシリコンTFT液晶
光学ファインダー有無	有
連写性能	◎
サイズ	137.5×61.8×76.4mm
重量	310g以下
備考	接続ケーブル，ソフト付属，高感度モード，後幕シンクロによる夜景モード有り

メーカー	ソニー
製品名	MVC FD91
価格（実売価格）	138,000円（108,000円）
問い合わせ先	ソニーお客様ご相談センター ☎03-5448-3311
CCD（最大画像サイズ）	85万画素CCD（1,024×768）
ズーム（35mm換算）	光学14倍（37～518mm），デジタル無し
記録メディア（付属）	3.5インチフロッピーディスク
液晶	2.5インチTFT液晶
光学ファインダー有無	有り（一眼レフ方式）
連写性能	○
サイズ	139.8×103×162.8mm
重量	830g
備考	シャッター優先，絞り優先，夜景AE（MVC FD91），動画，音声記録可能，光学式手ブレ補正，自分を見ながら撮影可能，電源にハンディカムの充電池を採用

メーカー	カシオ
製品名	QV-7000SX
価格（実売価格）	88,000円（59,800円）
問い合わせ先	カシオ計算機 ☎03-5334-4828
CCD（最大画像サイズ）	132万画素（1,280×960）
ズーム（35mm換算）	光学2倍（32～64mm），デジタル4倍
記録メディア（付属）	コンパクトフラッシュ（8M）
液晶	2.5インチハイパーアモルファスシリコンTFT低反射カラー液晶（HAST）
光学ファインダー有無	無
連写性能	◎
サイズ	140.5×52.5×75mm
重量	約280g
備考	12秒前までの撮影可能，動画可

メーカー	ニコン
製品名	COOLPIX910
価格（実売価格）	99,800円（79,800円）
問い合わせ先	お客様相談室 ☎03-3216-1010
CCD（最大画像サイズ）	130万画素（1,280×960）
ズーム（35mm換算）	光学3倍（38～115mm），デジタル無し
記録メディア（付属）	コンパクトフラッシュ（8M）
液晶	2インチ低温ポリシリコンTFT液晶
光学ファインダー有無	有
連写性能	◎
サイズ	157×75×35mm
重量	360g
備考	自分を見ながら撮影可能

メーカー	オリンパス
製品名	C-900 ZOOM
価格（実売価格）	89,800円（69,800円）
問い合わせ先	オリンパス光学工業 ☎0426-42-7499
CCD（最大画像サイズ）	131万画素（1,280×960）
ズーム（35mm換算）	光学3倍（35～105mm），デジタル2倍
記録メディア（付属）	3.3Vスマートメディア16M対応（8M）
液晶	1.8インチ低温ポリシリコンTFT液晶
光学ファインダー有無	有
連写性能	△
サイズ	127×53×86.5mm
重量	270g
備考	

メーカー	富士写真フイルム
製品名	FinePix600Z
価格（実売価格）	94,800円（71,500）
問い合わせ先	お客様コミュニケーションセンター ☎03-3406-2981
CCD（最大画像サイズ）	150万画素CCD（1,280×1,024）
ズーム（35mm換算）	光学3倍（35～105mm），デジタル2倍
記録メディア（付属）	3.3Vスマートメディア16M対応（2M）
液晶	1.8インチ液晶
光学ファインダー有無	有
連写性能	△
サイズ	122×85×60mm
重量	約330g
備考	絞り優先AEあり（2段階絞り），専用リチウムイオン電池使用，充電池，ACアダプタ付属

メーカー	Kodak
製品名	DC260 Zoom
価格（実売価格）	128,000円（89,800円）
問い合わせ先	コダックジャパン ☎03-5644-5050
CCD（最大画像サイズ）	160万画素（1,548×1,032）
ズーム（35mm換算）	光学3倍（38～115mm），デジタル2倍
記録メディア（付属）	コンパクトフラッシュ（8M）
液晶	2インチ低温ポリシリコンTFT液晶
光学ファインダー有無	有
連写性能	○
サイズ	118×57×108mm
重量	525g
備考	

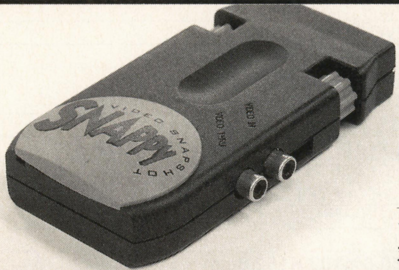
メーカー	リコー
製品名	DC-4U
価格（実売価格）	84,800円（59,800円）
問い合わせ先	お客様相談室 ☎0120-000475
CCD（最大画像サイズ）	132万画素CCD（1,280×960）
ズーム（35mm換算）	光学3倍（35～105mm），デジタル2倍
記録メディア（付属）	3.3Vスマートメディア16M対応（2M）
液晶	1.8インチTFT液晶
光学ファインダー有無	無
連写性能	△
サイズ	136.5×64×34mm
重量	285g
備考	接続ケーブル，ソフト付属，自分を見ながら撮影可能

メーカー	三洋電機
製品名	DSC-SX1Z
価格（実売価格）	89,800円（69,800円）
問い合わせ先	三洋電機 ☎0720-70-4184
CCD（最大画像サイズ）	131万画素
ズーム（35mm換算）	3倍ズーム（34～102mm），デジタル2倍
記録メディア（付属）	3.3V16M対応スマートメディア
液晶	2インチ採光切り替え式低温ポリシリコンTFT液晶
光学ファインダー有無	有
連写性能	◎
サイズ	128×55×70.5mm
重量	約300g
備考	ホワイトバランスサンプリング，音声記録，絞り優先AE可能

メーカー	キヤノン
製品名	PowerShot A5 Zoom
価格（実売価格）	84,800円（65,000円）
問い合わせ先	キヤノン販売 ☎043-211-9556
CCD（最大画像サイズ）	81万画素（1,024×768）
ズーム（35mm換算）	光学2.5倍（35mm換算28～70mm），デジタル無し
記録メディア（付属）	コンパクトフラッシュ（8M）
液晶	2インチ低温ポリシリコンTFT液晶
光学ファインダー有無	有
連写性能	△
サイズ	103×68×37.3mm
重量	260g
備考	スローシャッター，夜景モード有，接続ケーブル，ソフト付属

Monthly Hardware Best Selection
ベーマガ読者がすすめる今月の周辺機器

パラレル・ポート（プリンタ）接続のビデオキャプチャ・デバイス



フュージョン
SNAPPY

㈱フュージョン
〒150-0041
東京都渋谷区神南1-5-13-6F
03-5456-0240

◀パラレル・ポート接続なので，どんなAT互換パソコンにも対応! 手軽なビデオ・キャプチャ・デバイス「SNAPPY」

By Mitsu

最近，巷ではビデオ画像やデジカメなどの画像を使って楽しむようなCMなんかが増えています。はじめからそのようなインターフェースがついているマシンならいいですが，そのような特徴を謳っているマシンでない限り，DVインターフェースがついているマシンはありません。あっても，DV（デジタル・ビデオ）じゃなきゃダメらしいので，余計にお金がかかってしまいます。こちとら貧乏学生なんだから(そうとも限らないが)，そんなに金をかけるわけにはいかないのも事実。地球に寄ったり，いらっ○ゃい○ジンを呼んでも返せないような気がするので，しょうがないから小遣いの範囲で何とかやってしまうというのが今回の企画です。

手軽にパラレル・ポートから画像が取り込めるAT互換機用おもしろ周辺機器

さて，そこで登場するのが「SNAPPY」です。AT互換機のパラレル・ポートにつないでビデオから静止画を取り込むという代物ですが，使いかたはいたって簡単で，接続して専用のソフトをインストールするだけ。もちろんTWAINにも対応しています。

取り込める画像は16色，256色，ハイカラー，フルカラーと選択でき，サイズは160×120から1500×1125まで。保存する画像のフォーマットはBMP，JPEG，PCX，TIF，PNG，IFF，TGAと主要なところは押さえているので困ることはないでしょう。

取り込み方法は，「SNAPPY」をパソコンのパラレル・ポートに接続し，「SNAPPY」のVideo INに取り込みたいビデオ機器を接続，取り込み用のソフトを起動し，ビデオを再生している状態でプレビューを見ながら行なうだけ。一時停止する必要もありません。ねらったシーンになったら，画面の「SNAP」ボタンを押すか，スペース・キーを押せば取り込みがはじまります。

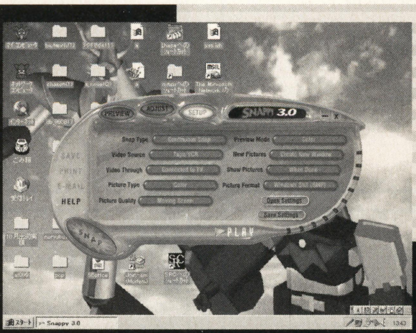
たとえば，PCの画面を見ていられないような状況なら，他の画面を見ながらスペース・キーを構えるといった使いかたをすればいいでしょう。取り込みが終わると画面が表示されるので，「SAVE」をクリックして好きなファイル名をつけて好きな形式で保存します。使い勝手からいうとBMP，JPEG，TIFといったところを使うのがいいでしょう。

このパッケージには，Adobe Photo deluxe2.0などのレタッチ・ソフト（英語版）が付属しているので，取り込んだ画像の編集もできます。使い慣れているレタッチ・ソフトがあれば，それを使えばいいでしょう。

「SNAPPY」の実売価格は2万円前後。デジカメの接続キットとACアダプタの購入と同じくらいの金額であるにもかかわらず，汎用性が高いのでお得です。9V電池（四角いやつ）で動作可能ですし，電池寿命も正確に計測したわけではないですが，忘れたころになくなるので心配無用です。電池がなくなっても，近所のどこかしらのお店で売っているので安心です。電池駆動ということは，モバイルシーンでも使えるということであり，サブノートPCを使っている向きには非常に便利であることはこの上ありません。ビデオスルー・コネクタもついているのでTVに映しながらでもOK。ファインダしかないビデオカメラでは便利でしょう。

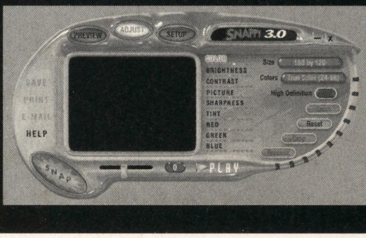
8mmビデオカメラで撮ったスポーツ場面を取り込んでみた

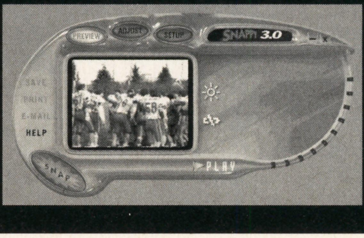
さて，一番問題なのは，どれで取り込んで，それをどうするかというところ。ちょっと物色してみることにしましょう。運動会のときにしか使わない8mmビデオカメラが見つかりました。親父は普段ぜんぜん使わないので，ちょっとこれを拝借してしまいます。ほかには，VHSビデオデッキ，25万画素程度のデジカメ。今回は，これらを使用してクリエイティブな人生を歩んでみることにしましょう。





▶「SNAPPY」には画像加工用など数本のCD-ROMソフトが付属している





▲▶取り込むときの環境設定もかなり細かい設定が可能。左からセットアップ画面，アジャスト画面，プレビュー画面

まず，8mmビデオですが，今回はスポーツを撮ってみました。スポーツは，筋書きのないドラマですので，デジカメでは電池切れやメモリ不足，保存時間などの点で結構不便のような気がします。なので，ずーっと撮り流して，あとでゆっくり取り込んでみることにしました。それで，「この試合の名場面」という形で会報やホームページにのせたりしてみました。

今回は適当に名場面を抜き出して，コメントを加えてみました。今時のワープロ・ソフトではHTMLも作れるので，凝ったことをしようと思わなければ作成自体は非常に楽です。凝ったことをしたいならその方面で学んでください。

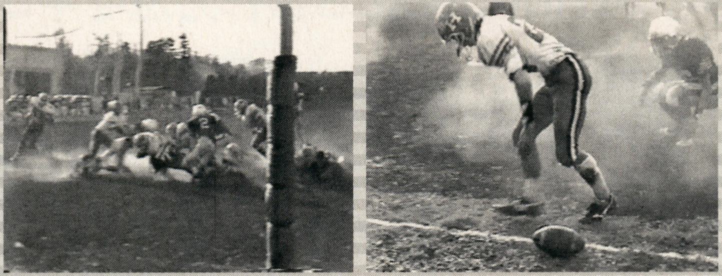
珍しい蝶などを見つけたときも，この方法でOK。さすがに8mmを身につけては歩けないので，しょうがないから鞄にでも入れて持ち歩いてください。そこには努力と根性ですが，DVをあんなふうに身につけて歩いても電車の中でつぶされてしまうような気がするのは筆者だけではないはず。なので，かっこよさでは五分五分といったところ。

ノートPCとBJC-50vなどのモバイル・プリンタといっしょに持ち歩けば，「その場でプリクラ」なんてことも容易であり，人気者になることはまちがいないでしょうが，用紙代とかインク代のことも考えないと人気を金で買うようなことになりかねませんので，そこらへんは話術を使って出費を最小限に抑えるといいでしょう。ドライブに出かけてガソリン代を割り勘するようなものです。がんばってください。

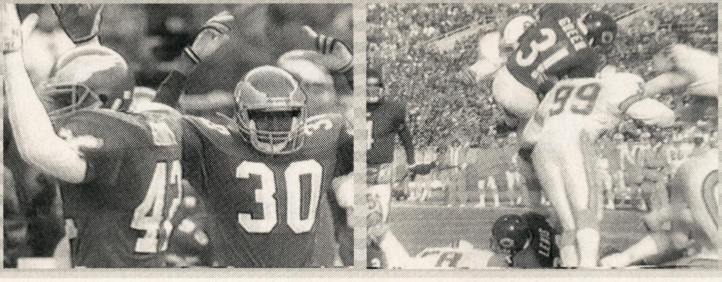
さて，モバイルで使うということは結構特殊な例でしょう。多くのユーザーは家でデスクトップ・パソコンを使っているはず。家で使う場合は，Webにするとか，ハガキに印刷するだけかなぁと思うのですが，それなら「SNAPPY」が発売された当時の使いかたと何ら変わっていない。そこでもう少し頭を働かせてみることにしましょう。

撮りだめしてあるVHSビデオを整理するためのラベル作成も簡単

今度は撮りだめしたVHSビデオをかっこよく整理してみることにしましょう。撮ったビデオに手書きのラベルは味気ないような気がするので，ラベルにそのテープの名場面なんかを印刷して貼るというのを考えてみました。これなら内容が一目瞭然で，管理するときにも非常に便利です。友人に貸すときなんかも，かっこよく見栄えがするので，大事に扱ってもらえること請け合いです。検索も容易であることはまちがいありません。各種ラベル印刷ソフトがあれば簡単にできるでしょう。ドローツールなどと，ラベル用にカットされている用紙がショップに売っているので，好きなものを選んで使ってください。また応用例として，CD-Rに画像を焼いて保存するというときで，CD-Rラベルキットを使う場合に，その画像を使えばいいでしょう。ジャケットを自作する向きにもおすすめです。



◀これは8mmビデオカメラで撮影した画像をキャプチャしたところ。迫力ある好きな場面がキャプチャできる



◀地上波放送をVHSビデオに録画して「SNAPPY」でパソコンに取り込んでみた。取り込み方法も簡単!

デジカメ画像を1500×1125サイズで保存しておけばいろいろ便利なことも

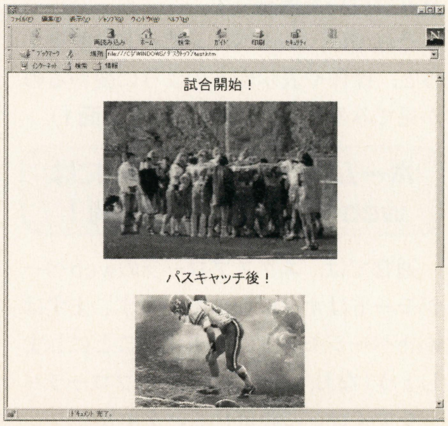
お次は古いデジカメ。大体のデジカメには，TV画面に映せるようにNTSC(ビデオ)出力がついているものが多いです。そこで，「SNAPPY」を利用して大きく取り込んでみましょう。25万画素程度のカメラだと，320×200程度しか取り込めませんが，最高の1500×1125などで取り込んでおけば，(細部はさすがにどうしようもないが) その後の利用においても画像が大きいのでつぶしが利きます。印刷する場合にも，大きな画像のほうが引き延ばし感がなくなるので，より昨今のプリンタの高性能を引き出すことができるのではないでしょうか。

デジカメの画像(640×480とかが一世代前の標準だったはずだ) で1440dpiなどで印刷すると非常に小さくなってしまいますが，そんな状況を打破することができます。買い換えると10万円くらいは簡単に飛ぶので，これで延命措置を取ることもできるでしょう。

可能性を広げてくれる「SNAPPY」ならクリエイティブな生活にもってこい！

今回思いついたのは以上のような使いかたですが，その他にも可能性はあると思います。各自挑戦してみてください。いい使いかたがあったら紹介してほしいですね。

「SNAPPY」は，発売から3年前後と時間の経過している商品にもかかわらず，製品自体のクオリティと汎用性は高く，特筆に値します。ぜひうまく使って，冬休みなど自由に使えるような時間をクリエイティブに過ごしてもらいたいと思います。



▲簡単なWebページを作ってみました。こんなことも，もちろん手軽にできる！

とっておきのWindows98操作方法をキミに伝授！

超入門！ゼロから学ぶWindows98

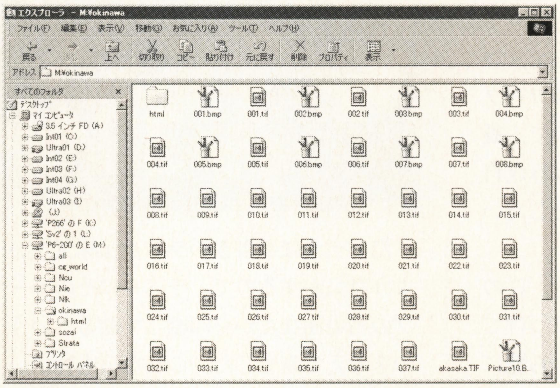
ウィンドウズ98

Illustration 田中亜里

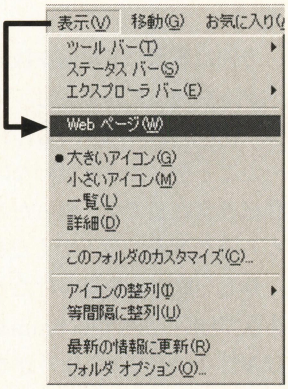
～第4回～ エクスプローラの機能を追求しよう その2

前回から引き続き，今回もWindowsのファイル操作のかなめであるエクスプローラの紹介をします。今回は，インターネット エクスプローラと機能的に融合したことにより新たに追加された表示機能と，強力な検索機能に焦点をあてています。

この記事を読みながら，エクスプローラの設定を変えて遊んでみてください。

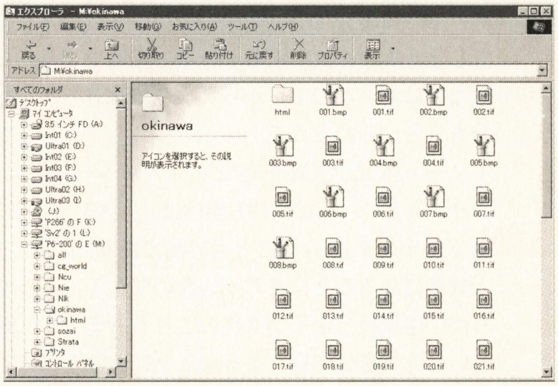


《画面1》通常モードのエクスプローラの画面。webモードとのちがいに注目！



《画面2》メニューの［表示］～［webページ］を選択





《画面3》webモードに切り替わったエクスプローラ。エクスプローラバーにファイルの状態を示すコーナーが増え，デザイン的にもかっこよくなった

webページモードって何？

前回の連載でも紹介したように，エクスプローラの持つもう一つの顔が，webブラウジング機能です。これはエクスプローラにおいて，インターネット上にあるwebのデータと，ユーザーが使っているパソコンのハードディスク上にあるデータを統合して扱えるようにするための試みで付いた機能です。

それでは，webページモードに変更すると，操作や表示がどのように変わるのか見てみることにしましょう（**画面1**）。

ホームページ・ユーザーにはwebページモードが便利！

通常では，エクスプローラのwebページモードはオフになっています。まずはwebページモードに変更することにしましょう（なお，ここではエクスプローラバーをアイコンに設定しています）。

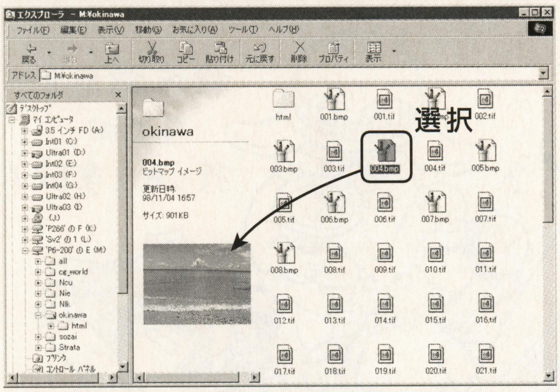
webページにするには，メニューバーの［表示］から［webページ］を選択します（**画面2**）。すると右側のエクスプローラバーにハードディスク名とアイコンの状態（プロパティ）が表示されます（**画面3**）。

この状態でファイルを選択すると，エクスプローラバーにはファイル名，更新日時（作成日時），（サイズ）ファイル容量が表示されます。さらに選択したファイルがBMP，TIF，GIF，JPG（JPEG）などのグラフィック・ファイルだったり，HTMLファイルだったりすると，なんとエクスプローラバー上でプレビューを行ないます（**画面4,5**）。これさえあれば，数字の連番などでファイルを作成してしまった場合でも，中身がどんなファイルであるかを知ることができるわけで，ホームページ作りをしているユーザーには，とくに便利な機能だといえるでしょう。

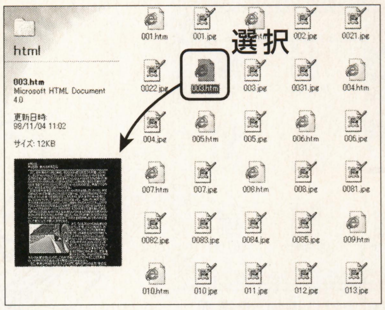
シングル・クリック環境を実現するwebスタイル

先ほど紹介したwebページモードでは，いくつかのグラフィック・ファイルとHTMLファイルのプレビューを行ないましたが，つぎに紹介するwebスタイルというのはWindows98の基本的なマウスオペレーションの環境を変えてしまう，ちょっと特殊な機能です。

Windows98は，ハードディスクに組み込まれてすぐの状態では，



《画面4》これがwebモードのプレビュー機能。対応するファイル形式ならご覧のとおりプレビューすることができる



《画面5》HTMLファイルも，このとおり実際の画面をプレビューすることができる

●ファイルを選択するにはマウスをシングル・クリック（１回クリック）

●ファイルを関連づけされたアプリケーションを使って開くには，ダブル・クリック（２回クリック）

する必要がありました。

このマウスのクリック回数はWindowsが誕生した当初から変わらなかったわけですが，Windows98ではエクスプローラの設定次第で，クリック回数を変更することができます。

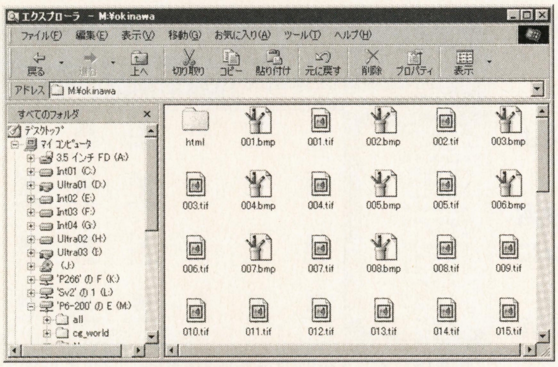
クリック回数を変更するといっても，「ファイルを選ぶのに4回クリック」などというのではなく，Windowsシステムのマウス・オペレーションをwebブラウザ的にしてしまうということです。要するに，アプリケーションを実行したりファイルを開いたりする場合，マウスをシングル・クリックすればいいようにカスタマイズするわけです。このカスタマイズをする前と後では，画面上でのファイルの見えかたが変わるので，それに注意しながらモードを切り替えてみましょう。

まず**画面6**が，通常のエクスプローラの状態です。続いてwebスタイルに変更してみましょう。そのためには，メニューの［表示］から［フォルダオプション］を選択（**画面7**）。そこで開いたフォルダオプションのダイアログにある「webスタイル」を選択します（**画面8**）。ここでOKを押してダイアログを閉じると，エクスプローラの表示が変わりました。ファイル名を示すところにアンダーラインが入り，まるでwebブラウザのようです（**画面9**）。

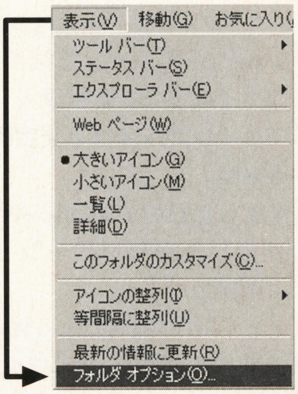
この状態でファイルを選択するには，マウスポインタをファイル名（またはアイコン）に重ねるだけでOK（**画面10**）。アプリケーションを実行したりファイルを開く場合は，マウスを1度だけクリックします。これがシングル・クリックの環境なのです（なお，移動の場合は今までどおりファイルをシングル・クリックしてからマウスでドラッグ＆ドロップする）。

このスタイルを選んだ場合，Windows98のデスクトップ上のファイルもシングル・クリックになります（**画面11**）。

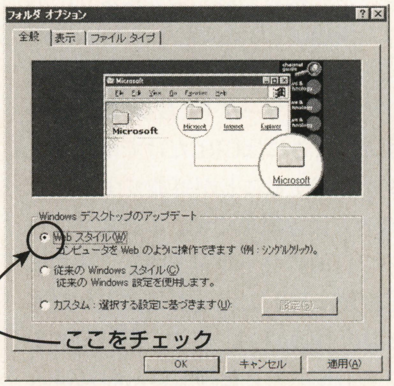
アプリケーションを起動するときに，ダブル・クリックは面倒だという人にはおすすめです。



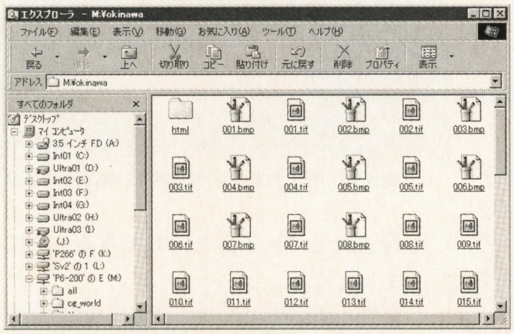
《画面6》通常のエクスプローラの画面



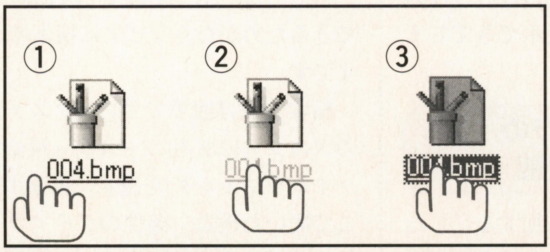
《画面7》メニューの［表示］～［フォルダ オプション］を選択



《画面8》フォルダオプションのダイアログ



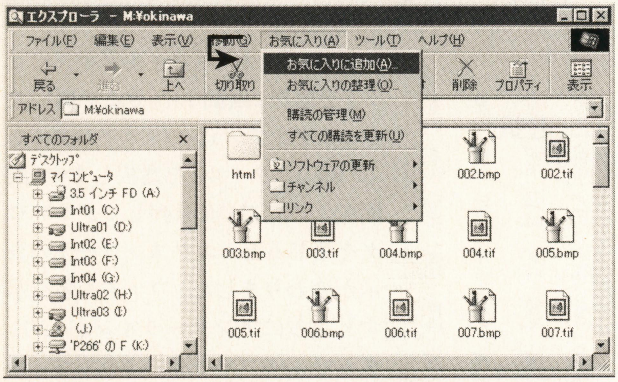
《画面9》ファイル名にアンダーラインが付いて，まるでwebブラウザのような雰囲気に変化！



《画面10》①非選択状態，②マウス・ポインタを一瞬重ねるとファイル名とアンダーラインの色が変化，③そのままマウス・ポインタを重ねたままの状態にするとファイルが選択される

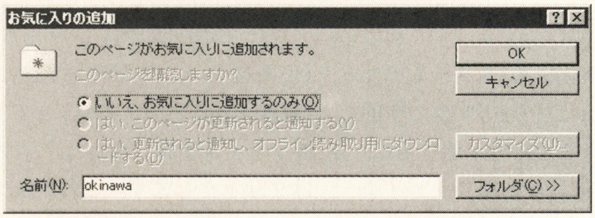


《画面11》デスクトップのアイコンも，すべてシングル・クリックに変化！

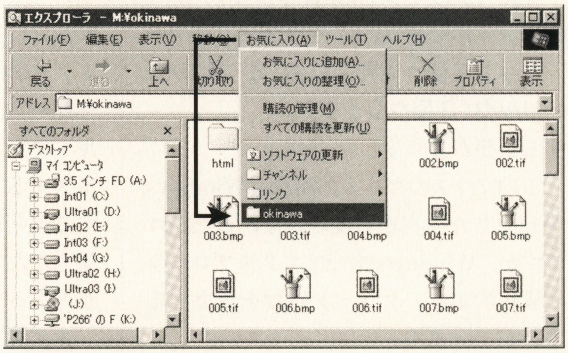


《画面12》メニューの［お気に入り］～［お気に入りに追加］を選択





《画面13》お気に入りにokinawaフォルダを追加する設定



《画面14》お気に入りにokinawaフォルダが追加された。これで，いつでもフォルダが開ける！

ひんぱんに開くフォルダは お気に入りに追加！

前回は『送る』を使って特定のフォルダへデータを片づける方法を紹介しましたが，今回は特定のフォルダを瞬時に呼びだす方法を紹介しましょう。

エクスプローラがインターネット エクスプローラと統合されたことにより，追加された機能が『お気に入り』です。このお気に入りというのは，いわゆるwebブラウザのブックマーク（しおり）になるわけですが，ここにはURLだけではなくフォルダを登録することが可能です。

登録の方法は簡単です。エクスプローラバーで目的のフォルダを開き，メニューの［お気に入り］から［お気に入りの追加］を選択（**画面12**）。そこで開いたダイアログのOKボタンを押せば，お気に入りとして登録されるわけです（**画面13**）。

これで，どんなに深いフォルダを表示していても，お気に入りからさっと目的のフォルダを選ぶだけで表示できてしまいます（**画面14**）。

エクスプローラの 強力な検索機能

ハードディスク容量が増加するにしたがって，作成したファイルが行方不明になることが増えてきていることと思います。時間がないので適当なところに保存したりすると，後からエクスプローラでフォルダを開いて探すのは非常にやっかいです。

そんな事故にそなえて，エクスプローラには検索機能が搭載されています。

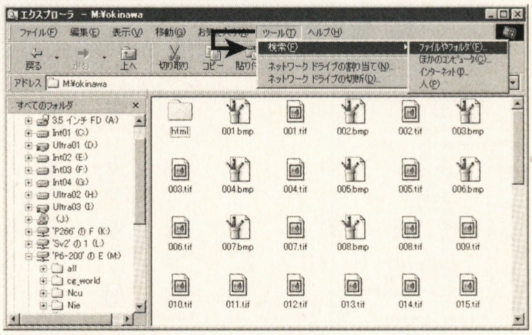
エクスプローラの検索はつぎのような条件で検索が可能です。

① ファイル名による検索
② ファイルに含まれる文字列による検索
③作成した日付や時間による検索
④ 作成したアプリケーションによる検索

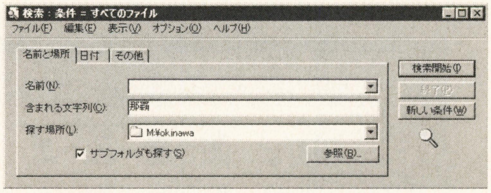
ファイル名や日付による検索は誰でも知っているかもしれませんが，意外に知られていないのは文字列による検索や，作成したアプリケーションによる検索です。

もちろん，①～④はすべて同時に指定できるためかなりシビアに検索できるはずです。

検索方法は簡単です。エクスプローラのメニューにある[ツール]～[検索]～[ファイルやフォルダ]を選択（**画面15**）。そこで開いた検索：条件のダイアログで条件を設定し検索開始ボタンを押します（**画面16**）。ここでは，「那覇」という地名が含まれるファイルを探してみることにしましょう。



《画面15》メニューの[ツール]～[検索]～「ファイルやフォルダ」を選択



《画面16》含まれる文字列の欄に「那覇」を記入

日付やその他のタブの設定は無視して，名前と場所のタブにある含まれる文字列

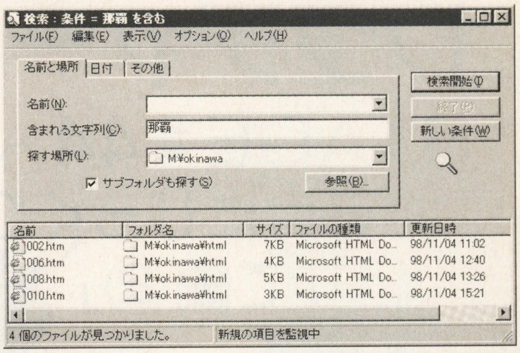
の欄に「那覇」と入力。さらにファイルが保存されていそうなハードディスク・ドライブを選択。ここで検索開始を押します。

文字列による検索は，ハードディスクの隅々まで片っ端から調査するため結果が出るまでにちょっと時間がかかります。

結果はダイアログの下に開くウィンドウに，名前，格納されているフォルダ名，サイズ，ファイルの種類，更新日時がリスト表示されます（画面17）。ここからわかりやすいフォルダへコピーまたは移動するといいでしょう。

そのためには，新たにエクスプローラを開いて，目的のフォルダを表示。検索結果として表示されているファイルを選択して，エクスプローラのフォルダ上にドラッグ＆ドロップします。

さて，前回から今回の2回にわたってエクスプローラの機能を徹底紹介しました。このツールを使いこなすことができれば，Windows98をかなり便利に使いこなすことができるのではないでしょうか？



《画面17》那覇という文字列を含んでいるHTMLファイルを検索したところ

webページモードを使わないで すべての画像ファイルをプレビューする

隠し技発見！



今回紹介しているwebページモード以上に強力な画像&HTMLブラウジング・モードがここで紹介する『縮小版表示』です。webページモードの状態では選択したファイルのみがプレビューできましたが，縮小版表示の状態では，フォルダ内にあるすべての画像ファイルとHTMLファイルをプレビューすることが可能になっています。

それではさっそく縮小版表示をする方法を紹介しましょう。

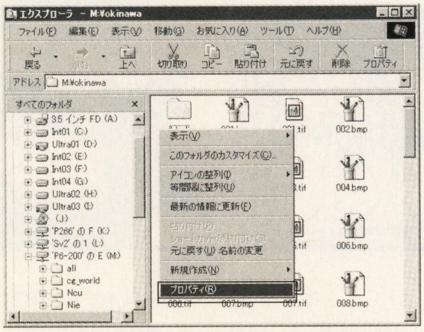
まず，最初にエクスプローラバーを使って目的のフォルダを開きます。この状態でエクスプローラバーの空欄を右クリックしプロパティを選択（画面A）。すると，フォルダのプロパティが表示されるので，ここで『縮小表示を使用』というチェックボックスにチェックを入れOKボタンを押します（画面B）。

つぎにメニューの[表示]を開きます。すると，今までなかった[縮小版]という項目が増えているのに気がつくと思います。ここで縮小版を選択してみましょう（画面C）。どうです？ 画像ファイルがすべてプレビュー状態で表示されていることがわかりますね（画面D）。

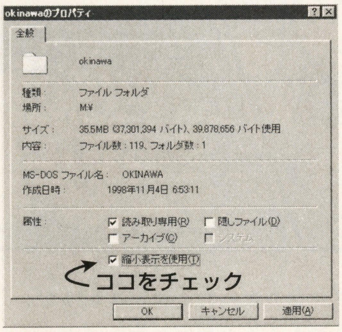
このとき，左側のエクスプローラバーを閉じてしまうと，エクスプローラはますます画像管理ソフトのような雰囲気になってしまいます（画面E）。

こうして，エクスプローラはユーザーの設定次第で大きく形が変わることをおわかりいただけたでしょうか？

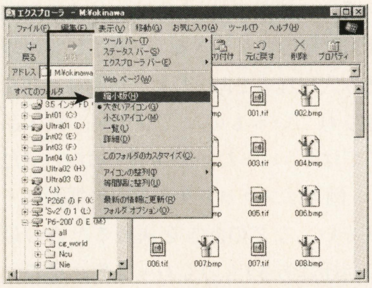
目的に合った自分なりのエクスプローラのカスタマイズをしてみてはいかがでしょうか？



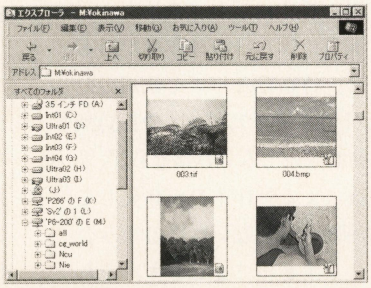
《画面A》エクスプローラバーの空欄を右クリック。ショートカット・メニューからプロパティを選択



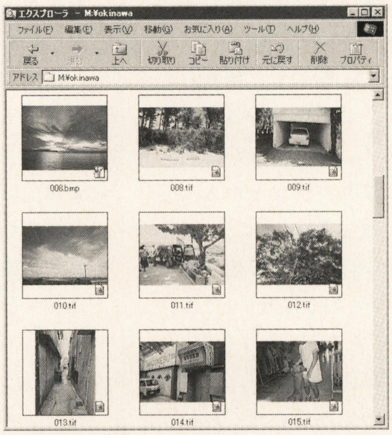
《画面B》フォルダのプロパティにある縮小表示を使用にチェックを入れる



《画面C》メニューの［表示］〜［縮小版］を選択



《画面D》またもや新たなエクスプローラの画面が登場。ファイルがプレビュー状態で表示されている



《画面E》左側のエクスプローラバーを閉じたところ。まるでwebサーバの画面を見ているような感じでしょ？

スーパーパソコンレクチャーX
STAGE＃44「お正月にじっくり！組立て編②」
BY くり ひろし



★あけましておめでとうございます！　円安もすっかり落ち着いて，輸入パーツ価格も安定しているようです。相変わらずの不景気ですが，こういう時こそお正月ならではの福袋！　パソコンショップの福袋には，やっぱりパーツとか入っているのでしょうかねぇ？

★さて，自作パソコンのパーツの組立ては実際は本当に難しいものではありません。最新最高のパーツでそろえるようなことをせずに，一番多く出回っている，一番ポピュラーなパーツの組み合わせであれば相性による動作不良なんてまず起きることもありません。まぁせいぜいが指を切った，ケーブルをちぎった，ケースがゆがんだ…あってもそんな程度の失敗です。LSIやコネクタの端子部を直接指でさわったりでもしないかぎり，動かないのはまず不良品と思ってよいでしょう。

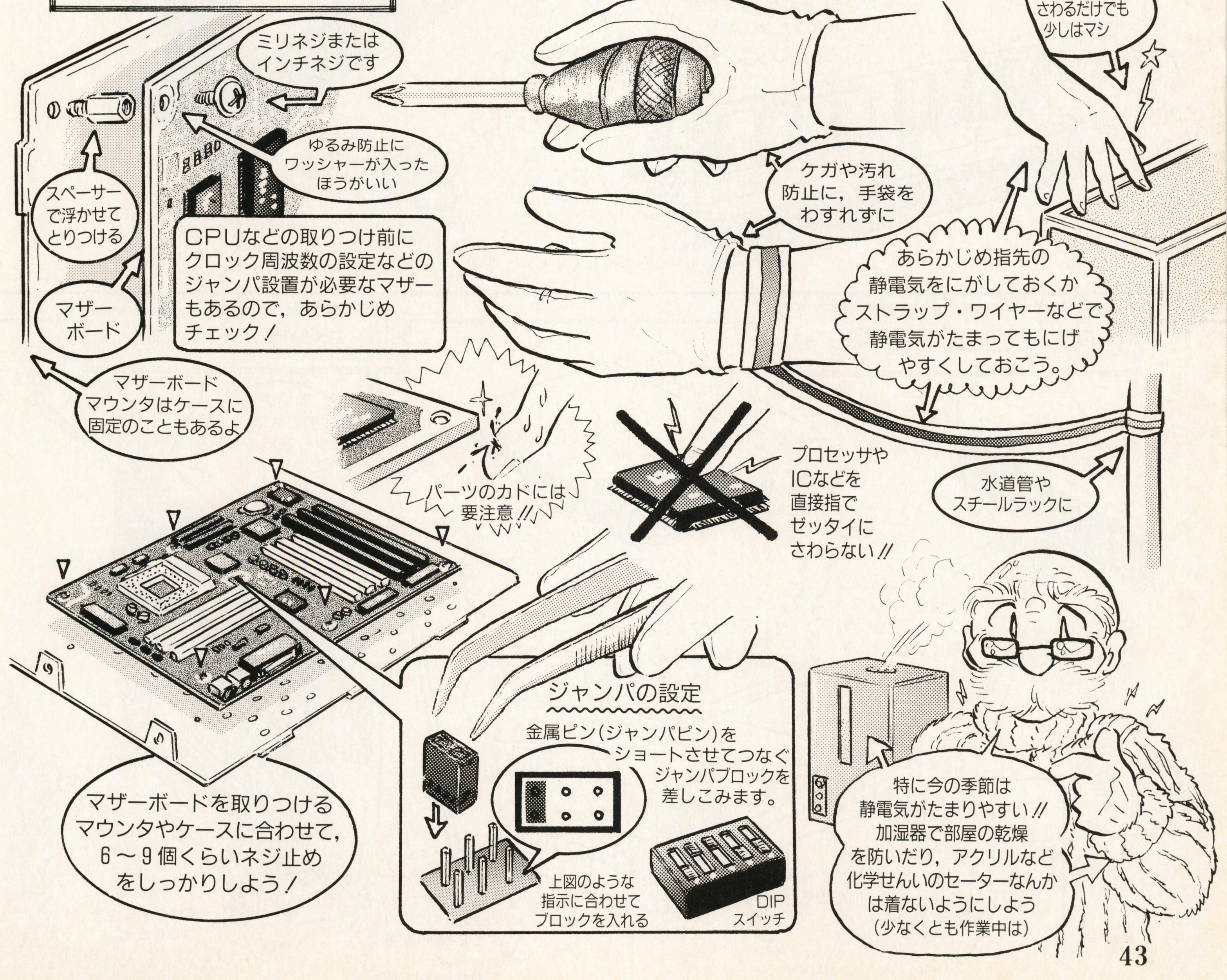
★以前は，本当に難しいのは作ったあとの設定でした。特にISAバスを使用したカード類は，I/OポートアドレスやIRQ割込番号を手動で設定しなければならず，リソースの重複による動作不良が頻発していました(結果的に使えない機器の組み合わせがあったりするってことです)。それに比べて現在の主流はPCIバスですから，リソース設定は自動なのでほとんど設定いらずと楽チンです。最近流行のUSBなんかはホットプラグすら可能ですし！

★ケーブルの接続で特に気をつけたいのは，輸入品やマイナー製品の場合です。たいていの製品では，たとえコネクタに向き合わせ用の切り欠きなしでも，ピンの差し込み穴が埋めてあったりして逆挿し防止が施されているものなのですが，輸入品などではそういった気配りが一切ない（ただし，例えばフラットケーブルの電源ラインは赤い，などの向きを決めるための最低の目印はある）ものもあって要注意です。

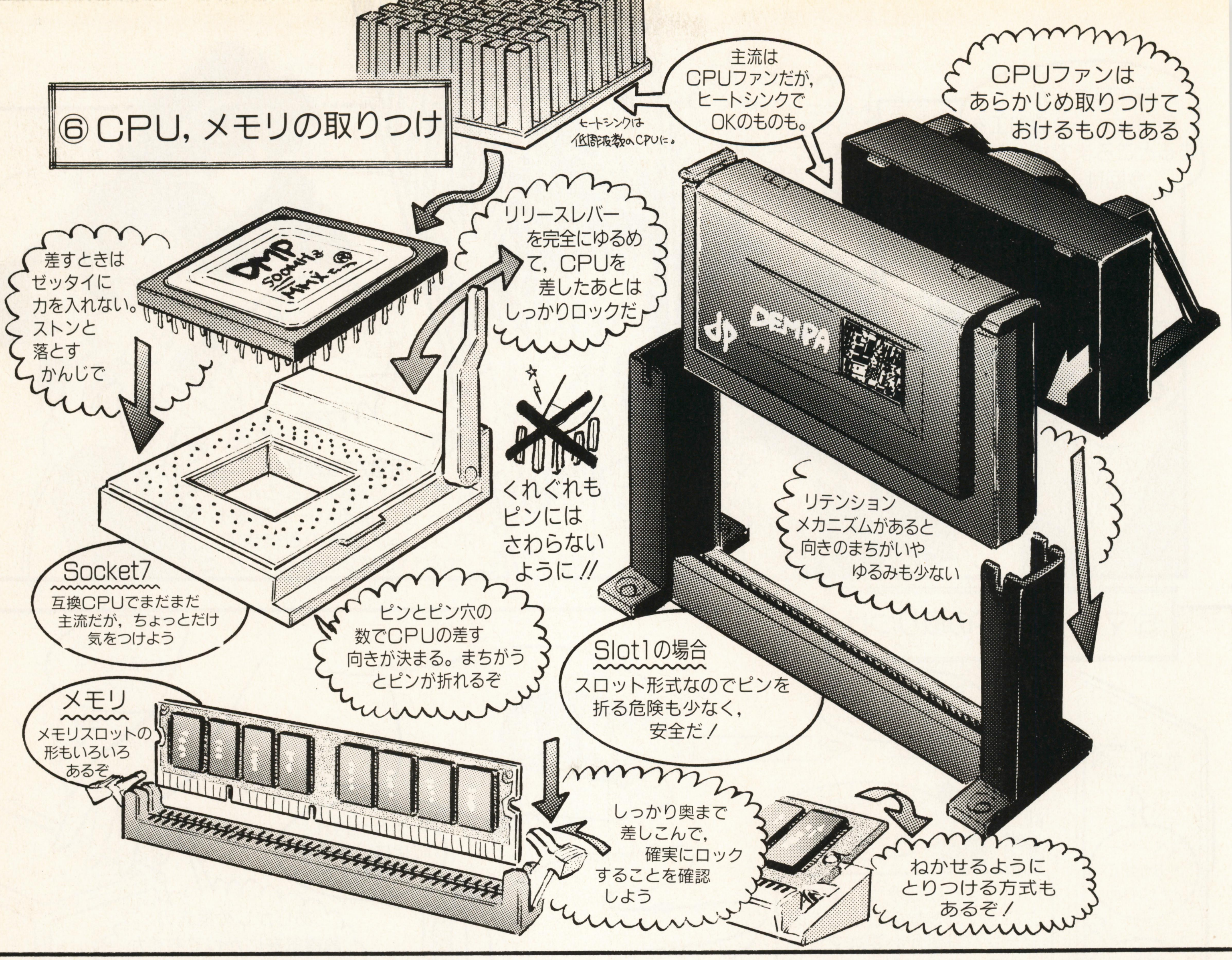
★ついに次回は創刊200号記念作品を大公開！　編集部に何かが!?お楽しみに！



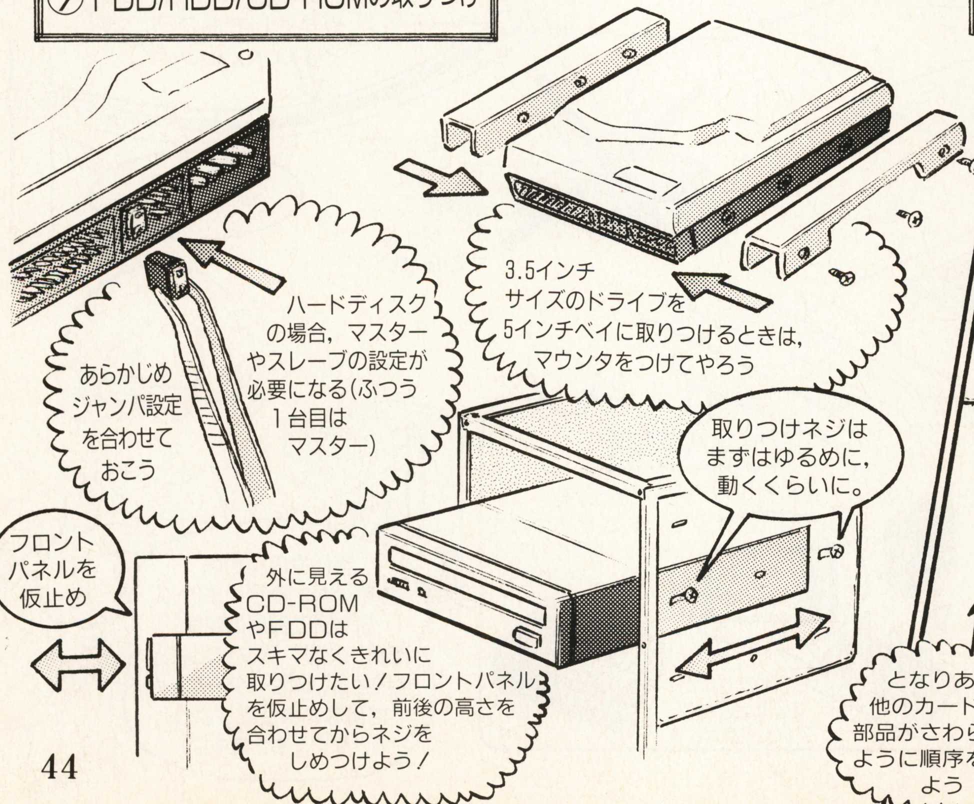
⑤マザーボードの取りつけ



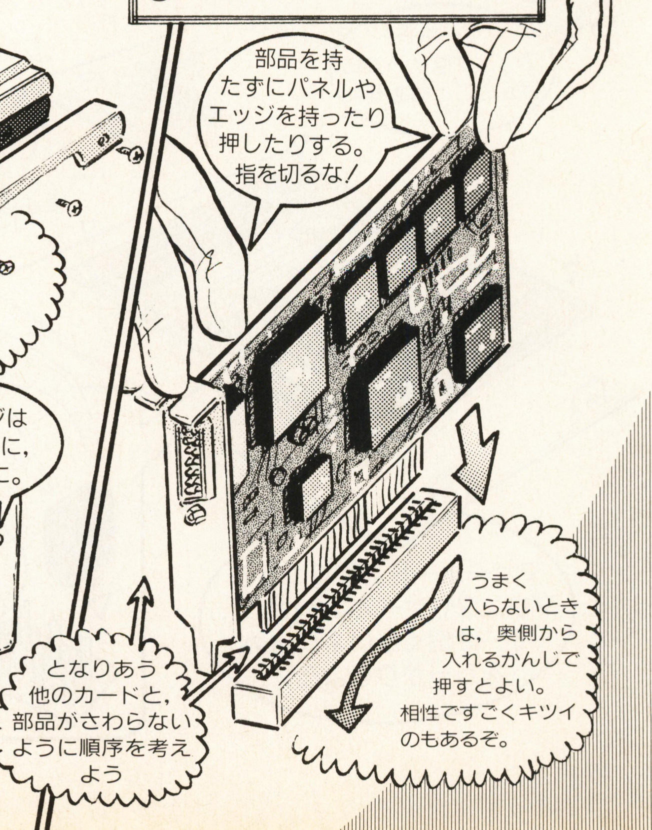
⑥CPU，メモリの取りつけ



⑦FDD/HDD/CD-ROMの取りつけ



⑧ビデオ/サウンドカードの取りつけ





⑨ 各種ケーブル，電源ケーブル接続
HDD，CD-ROM用 IDEコネクタ
FDD用 コネクタ
電源（大）
ジャンパーケーブル
電源（小）
ムリに入れるな!!
…実はこいつがいちばん難しいのだがマニュアルやベーマガの記事を参考にしながら注意深く，ゆっくりやろう！
⑩ 接続状態，コネクト状態の確認
んー，これは何度チェックしてもしすぎるってことはないわね！十分に正しくつなげたか，キチンとはまってるか確認ね！
MEMO
指さし点呼なんぞおススメじゃぞ！
ちょっと気はずかしいけどな。
⑪ ディスプレイ，キーボード，マウスの接続
ま！これはベーマガ諸君ならカンタンよね！
⑫ 電源投入チェック
すべてのカバーはまだ「しない」状態で電源をオンにして，BIOSのデバイス認識画面が出てくるかチェックしようとくにCD-ROMやHDDを見つけてくれるか！です
もしうまくいかないときは，まず⑩コネクタの確認，それでもダメなら⑥か⑧からやりなおすのも方法よカードのゆるみなんかもチェック
⑬ OSのインストール
すべてOKになったらカバーを全部とじネジ止めして，OSのインストールをしよう！
⑭ 完成!! やったね！
ワオ!!
あ，そうだ，忘れてたわァ！
むー何かなぁ…
想像つくけどー
しらばっくれちゃってぇーコノォ～!!
お年玉ッスよォ
お・年・玉!!
ドドドド
し，しょーがないなぁ～～じゃあ……
おトシだねっ!!
けったいなんですかのーワシは明治生まれじゃけんよう聞こえんばいどす
…トシ？
いつもよりよけーに消えます。
おトシダマ!!
…ダメちゃん
ダメじゃないっっ!!!
HELLO
TO BE CONTINUED!!
今年もヨロシクねっ！次回はいよいよ200号だ!!

おさがしのパソコン／周辺機器がきっと見つかる!!

パソコンBuyer's Guide（バイヤーズガイド）

新品から中古までショップ情報満載！

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，パソコン機器を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンタ，などの項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，付属品の有無が表示されています。

程度については，

1：新品

2：アウトレット品

3：中古品

といった，数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がいますので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

パソコン本体

IBM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
ThinkPad235(2607-10J)	189,800円	有	有	有	有	1	9.2"TFT(800)W98	OTTO
ThinkPad560X(2640-70J)	189,800円	有	有	有	有	1	12.1"TFT(800)/Ird/SB	OTTO
ThinkPad380ED(2635-7YJ)	167,800円	有	有	有	有	1	20×CD/12.1"TFT(800)/SB	OTTO
ThinkPad560X(2640-65J)	159,800円	有	有	有	有	1	12.1"TFT(800)/SB/IrDA	OTTO
AptivaB97	139,000円	有	無	無	有	3	16×CD/17"/ジョイスティック付	マイコンショップ川口
ThinkPad380ED(2635-5YJ)	129,800円	有	有	有	有	1	20×CD/12.1"DSTN(800)	OTTO
AptivaJ35	129,000円	有	有	有	有	1	17"CRT	ビットマップ
AptivaT95	119,800円	有	無	有	有	3	16×CD/336モデム/17"/L	OTTO
ThinkPad560(2640-FJE)	119,800円	有	無	無	有	3	12.1"TFT(800)	OTTO
Aptiva770	119,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
AptivaT71	118,000円	有	無	有	有	3	P200/32MB/2GB/15"	ワンダーボックス
Aptiva76G S4G	109,800円	無	無	無	無	3	16MB/1.2GB/4×CD/15"	マイコンショップ川口
Aptiva795	99,800円	無	無	無	無	3	16MB/1.6GB/17"/タワー	マイコンショップ川口
ThinkPad380D(2635-2AJ)	99,800円	有	無	無	有	3	12.1"DSTN(800)/SBpro	OTTO
Aptiva770	89,800円	無	無	無	無	3	16MB/1.6GB/4×CD/28.8K/15"	マイコンショップ川口
Aptiva2137-E17	64,800円	有	有	有	有	2	新品だけどリカバリーCD欠品	ユニオンコンピューターネットワーク
ThinkPad345C	54,800円	無	無	無	無	3	4MB/540MB/10.4"TFT	マイコンショップ川口
AptivaS65	44,800円	無	無	無	無	3	32MB(UP済)/1.6GB/CD/28.8K	マイコンショップ川口
ThinkPad550BJ(2437-YVB)	19,800円	無	無	無	有	3	9.5"モノクロ/BJプリンタ内蔵	OTTO
ThinkPad230Cs-YB7	14,800円	無	無	無	無	3	7.8"DSTNカラー	OTTO
ThinkPad320(5523-Y08)	14,800円	無	無	無	有	3	9.5"STNモノクロ	OTTO

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
PowerMacintosh9500/150	199,800円	有	無	無	有	3	604(150)/32MB/2GB/4×CD	OTTO
PowerMacintosh7600/132(M3979)	99,800円	有	無	無	有	3	16MB/1.2GB/8×CD	OTTO
PowerMacintosh6300/120SP	88,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
Performa5410	77,800円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PowerBook550C	74,800円	無	無	無	有	3	68040(33)12/750/10.4"TFT	OTTO
Performa5410	74,000円	有	無	有	有	2	当店3ヶ月保証	ユニオンコンピューターネットワーク
Performa 5260	59,800円	無	無	無	有	3	4×CD/14"内蔵	OTTO
PowerBook520C	59,800円	有	無	有	有	3	32MB/240MB	ワンダーボックス
PowerBook540C	59,800円	無	無	無	有	3	68LC040(33)12/320	OTTO
LC630	49,800円	有	無	無	有	3	15"CRT・32MB・キーボード セット	ビットマップ
PowerMacintosh7200/90	49,800円	有	無	無	有	3	601(90)/16MB/500MB/4×CD	OTTO
PowerMacintosh8100/80AV	49,800円	有	無	無	有	3	601(80)/16MB/500MB/2×CD	OTTO
Quadra840AV	39,800円	無	無	無	有	3	68040(40)/8MB/500MB/2×CD	OTTO
Quadra840AV	35,800円	無	無	無	有	3	68040/44MB/1GB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PowerBook145B(4/80)	24,800円	無	無	無	無	3	68030(25)4/80/10"STN.	OTTO
Quadra650	22,800円	無	無	無	有	3	68040/24MB/500MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
Centris660AV	17,800円	無	無	無	有	3	68040(25)/8MB/230MB/2×CD	OTTO
LC475	14,800円	無	無	無	無	3	68LC040(25)/8MB/160MB	OTTO
LC630(12/350/CD無)	13,800円	無	無	無	有	3	68LC040(33)/12MB/350MB	OTTO
Macintosh II Vi	8,800円	無	無	無	有	3	68030/8MB/160MB	ユニオンコンピューターネットワーク

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
AL20C/TSAAF1	247,000円	無	無	無	無	3	20×CD/12.1"TFT/56K	マイコンショップ川口
LV20C/WSCAF1	239,000円	有	無	有	有	3	14×CD/12.1"TFT/56K	マイコンショップ川口
LW23/43D	219,800円	有	無	有	有	3	20×CD/56K/13.3"TFT	マイコンショップ川口
VS30/47D	219,000円	有	無	有	有	3	24×CD/56K/17"(新品開封のみ)	マイコンショップ川口
VS33D/M7CB2	219,000円	有	無	有	有	3	2×CD/56K/17"/タワー	マイコンショップ川口
VS30/37D	209,800円	有	無	有	無	3	24×CD/56K/17"	マイコンショップ川口
VS26D/CXDA2	194,800円	無	無	無	無	3	32MB/3.2GB/20×CD/モニタなし	マイコンショップ川口
VS23D/S7CA2	194,000円	有	無	有	有	3	32MB/3.2GB/20×CD/56K/17"	マイコンショップ川口
PC98-NX LW20/42DS2(W98,Word/Excelモデル)	185,000円	無	無	無	無	3	20×CD/FAXモデム/12.1TFTカラー	イオシス
VP23C/WXAA1	179,800円	有	無	有	有	3	20×CD/13.3"TFT	マイコンショップ川口
LW20/32D	178,000円	有	有	有	有	3	64MB/2.1GB	ワンダーボックス
LV16C/WSDAF1	174,000円	有	無	有	有	3	20×CD/56K/12.1"TFT	マイコンショップ川口
LV16C/NSCAF1	164,800円	有	無	有	有	3	14×CD/56K/12.1"TFT	マイコンショップ川口
LB20/40A	159,890円	有	有	有	有	1	10.4"TFT(800)56K	OTTO
MA20C/SZAAA31	159,800円	有	無	有	有	3	32MB/3.2GB/20×CD/100BASE	マイコンショップ川口
MA30D/MZBAA41	139,800円	有	無	無	有	3	24×CD/100TX/NT4.0	OTTO
PC-9821Ra266/W30R	139,800円	無	無	無	有	3	16×CD/100TX/W95	OTTO
VS20C/S5DA1	134,000円	無	無	無	無	3	32MB/3.2GB/20×CD/F56/15"	マイコンショップ川口
PC-9821F166/D20	118,000円	有	無	有	有	3	16×CD/100B/DSTN13.6"	マイコンショップ川口
VS23D/S7DA2	118,000円	有	有	有	有	3	32MB/3.2GB/17"モニタ	ワンダーボックス
PC-9821Nr15/S10	117,000円	有	無	無	有	3	P-150/16MB/1GB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ra20/N30	107,800円	有	無	無	有	3	8×CD/100TX/PCMFM/NT40	OTTO
MA26D/SZBAA41	99,800円	有	無	無	有	3	24×CD/WinNT4.0	OTTO
PC-9821V166/S5C2	99,800円	有	無	有	有	3	96MB/2GB	ワンダーボックス
VP13C/WDA1	99,800円	有	無	無	有	3	12.1"DSTN(800)	OTTO
PC-9821RA20/N12	94,800円	有	無	無	有	3	6×CD/10Base/PCMFM/NT	OTTO
PC-98NXMA23C/S5BAA32	92,800円	無	無	無	有	3	MMX233/32MB/2GB/15"CRT付	ユニオンコンピューターネットワーク
MA20C/SZAAA31	89,800円	無	無	無	有	3	20×CD/100BASE/WIN95	OTTO
PC-9821XC13/S5A2	86,800円	有	無	無	有	3	P-133/32MB/1.6GB/15"CRT付	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xa16/R16	84,000円	有	無	有	有	3	16MB/1.6GB/4×CD/Win95	マイコンショップ川口
MA16C/SZAAA21	79,800円	有	無	無	有	3	20×CD/100BaseTX	OTTO
PC-9821Ct16/FB	79,800円	無	無	無	有	3	4×4連CD/TV/288M/17CRT/W,E	OTTO
PC-9821Xa13/K16	72,800円	無	無	無	無	3	4×CD/PCMCIA×2/PCM音源	イオシス
PC-9821Xa16/W16	72,800円	有	無	無	有	3	6×CD/100TX/MPEG/PCM	OTTO
PC-9821Xa13/K12	69,800円	無	無	無	無	3	16MB/1.2GB/4×CD/Win95	マイコンショップ川口
PC-9821CX13/S7MB	69,000円	有	無	有	有	3	4×4CD/14.4Kbps/17"	マイコンショップ川口
PC-9821Nb7/5	65,800円	無	無	無	無	3	HDD 540MB/TFTカラー/音源	イオシス

PC-9821Nf/810W	59,800円	無	無	無	有	3	P-75/24MB/810MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Np540W	59,800円	無	無	無	無	3	22MB/540MB/TFTカラー/音源	イオシス
PC-9821CR13/TA	59,000円	有	無	有	有	3	4×4CD/14.4Kbps/10.4"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821CX2/S17T	59,000円	有	無	有	有	3	4×CD/14.4Kbps/17"	マイコンショップ川口
PC-9821Lt/540A	58,000円	無	無	無	無	3	7.6MB/540MB/9.5"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821Xa12/K12	57,800円	無	無	無	有	3	PCM/PCカードスロット/win95	OTTO
PC-9821Lt/350A	55,800円	無	無	無	無	3	8MB/340MB/TFTカラー/B5	イオシス
PC-9821Lt/350A	49,000円	無	無	無	無	3	9.5"TFT/画面少しキズ有	マイコンショップ川口
PC-9821Ne2	48,000円	有	無	無	有	3		ビットマップ
PC-9821LD/350A	44,000円	無	無	無	無	3	8MB/350MB/STN9.5"	マイコンショップ川口
PC-9821Ne2/250	42,800円	無	無	無	無	3	9.6MB/250MB/TFTカラー	イオシス
PC-9821An/U8W	39,800円	無	無	無	無	3	P90/28MB/340MB	マイコンショップ川口
PC-9821BE/U7W	39,800円	無	無	無	無	3	486SX-25/5.6MB/120MB	マイコンショップ川口
PC-9821Ne	38,800円	無	無	無	有	3	486SX-33/12MB/200MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NX/C340	37,800円	無	無	無	無	3	1.6MB/340MB/TFTカラー	イオシス
PC-9821Ne	35,800円	無	無	無	無	3	RAM 3.6MB/TFTカラー	イオシス
PC-9801BX4/U2-Z	34,800円	無	無	無	無	3	7.6MB/540MB/2×CD	マイコンショップ川口
PC-9801NA/C	34,800円	無	無	無	有	3	12MB/500MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NA120/C	34,800円	無	無	無	無	3	3.6MB/120MB/TFTカラー	イオシス
PC-9821Cb/2M	34,800円	有	無	無	有	3	24MB/420MB/CDD/TVチューナー	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nd/340W	34,800円	無	無	無	有	3	5.6MB/340MB/9.5"DSTN	OTTO
PC-9801BA/U2	32,800円	無	無	無	無	3	486DX2-40/1.6MB/2ドライブ	マイコンショップ川口
PC-9821Ns340W	32,800円	有	無	無	有	3	486DX4-50/6MB/340MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BA3/U2	29,800円	有	無	無	有	3	＋メモリ16MB/CD8倍速	ビットマップ
PC-9801BX3/U2	29,800円	無	無	無	無	3	486SX-33/1.6MB/2ドライブ	マイコンショップ川口
PC-9801NS/A	29,800円	無	無	無	無	3	RAM 1.6MB	イオシス
PC-9821Xp/U8W	29,800円	無	無	無	無	3	5.6MB/270MB/3.5"×1/PCM	イオシス
PC-9821Ap2/U8W	27,800円	無	無	無	無	3	9.6MB/340MB/3.5"×1/86	イオシス
PC-9821Ne	26,800円	無	無	無	有	3	SX(33)/3.6MB/FD/9.5"TFT	OTTO
VERSA33	26,000円	有	無	無	有	3	486-33/8MB/210MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NA/C	25,800円	無	無	無	有	3	12MB/120MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/A	24,800円	無	無	無	有	3	10MB/500MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NX/C	24,800円	無	無	無	有	3	10MB/250MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cb/2	24,800円	無	無	無	有	3	8MB/200MB/CDD/TVチューナー	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BX2/U2	23,800円	無	無	無	無	3	486SX-25/1.6MB/2ドライブ	マイコンショップ川口
PC-9801BX/U2	22,800円	無	無	無	無	3	486SX-20/1.6MB/2ドライブ	マイコンショップ川口
PC-9821Nm	22,800円	無	無	無	有	3	486DX2-50/2MB/340MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xa7/C8	22,800円	無	無	無	有	3	4×CD/PCM/W3.1	OTTO
PC-9801NS/T	20,800円	無	無	無	有	3	2MB/80MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ap2/C9W	20,800円	無	無	無	有	3	25MB/500MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BA3/U2	19,800円	無	無	無	無	3	3.6MB/FDD×2	イオシス
PC-9821Xe/U7W	19,800円	無	無	無	無	3	5.6MB/210MB/3.5"×1	イオシス
PC-9821AS/U2	18,000円	無	無	無	無	3	3.5"×2ドライブ/キーボードなし	マイコンショップ川口
PC-9801NS/T	17,800円	無	無	無	有	3	2MB/40MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/T	16,800円	無	無	無	無	3	RAM 1.6MB	イオシス
PC-9801NS20	16,800円	無	無	無	無	3	1.6MB/20MB	イオシス
PC-9821Cs2	16,800円	無	無	無	有	3	26MB/320MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BX/U2	15,800円	無	無	無	無	3	1.6MB/FDD×2	イオシス
PC-486GR	14,800円	無	無	無	無	3	RAM 1.6MB/FDD×2/FM	イオシス
PC-9821Ap/M2	14,800円	無	無	無	無	3	RAM 3.6MB/FDD×2/86	イオシス
PC-9801BA/U6	13,800円	無	無	無	有	3	DX2(40)/3.6MB/80MB	OTTO
PC-9801BX3/U2	12,800円	無	無	無	有	3	2MB/400MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801CS5	12,800円	無	無	無	無	3	FDD×2/FM/CRT一体型	イオシス
PC-9801DA/U2	12,800円	無	無	無	無	3	1.6MB/FDD×2/FM	イオシス
PC-9801DA2	12,800円	無	無	無	無	3	386DX-20/FDD×2/FM	イオシス
PC-9801FA/U2	12,800円	無	無	無	無	3	1.6MB/FDD×2/FM	イオシス
PC-9801RA21	12,800円	無	無	無	無	3	386DX-20/FDD×2	イオシス
PC-9801RX2	12,800円	無	無	無	無	3	286-12/FDD×2	イオシス
PC-9801VM11	12,800円	無	無	無	無	3	V30-10/FDD×2	イオシス
PC-9801BA2/M2	11,800円	有	無	無	有	3	3.6MB/5"×2FDD	OTTO
PC-9821Ce	10,800円	無	無	無	有	3	6MB/120MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BX/U2	9,800円	無	無	無	有	3		ビットマップ
PC-9801UV11	9,800円	無	無	無	無	3	RAM 640KB/FDD×2/FM	イオシス
PC-9821Bp/U8W	9,800円	無	無	無	有	3	486-66/6MB/340MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98RL2	9,800円	無	無	無	無	3	RAM 1.6＋8MB(増設)/FDD×2	イオシス
PC-9801EX2	9,500円	無	無	無	無	3	486-50MHzにUP済	ビットマップ
PC-8801MA2	8,800円	有	無	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BX2/U7	8,800円	無	無	無	有	3	4MB/0MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-8001	7,800円	無	無	無	無	3		イオシス

FIC

Basic Computer	67,800円	有	有	有	有	1	24×CD/56M/W95/15CRT	OTTO

CASIO

カシオペアA-55V	34,800円	有	無	無	有	3	SH3/8/モノクロ	マイコンショップ川口

COMPAQ

ARMADA 1700 6233 JPJ	229,800円	有	有	有	有	1	24×CD/12.1"TFT(800)W98	OTTO
ARMADA 1592DT	179,800円	有	有	有	有	1	20×CD/12.1"TFT(800)	OTTO
ARMADA1592DT M3200	174,000円	有	無	有	有	3	20×CD/56K/12.1"TFT	マイコンショップ川口
ARMADA 1590DT	147,800円	有	有	有	有	1	20×CD/12.1"TFT(800)	OTTO
PRESARIO4130	139,800円	有	無	有	有	3	16MB/2.5GB/8×CD/15"	マイコンショップ川口
DESKPRO2000X 6266X 3200/CDS(278502-292)	119,800円	有	有	有	有	1	24×CD/NT4.0 横型	OTTO
DESKPRO2620/2500CD	69,800円	無	無	無	無	3	32MB/2.5GB/8×CD/ミレニアム2MB	イオシス
DESKPRO6620/2150CDS	59,800円	無	無	無	有	3	Pro200/32MB/2GB/8×CD	OTTO
DESKPRO2520/2500CD	58,800円	有	無	無	有	3	32MB/2.5GB/8×CD/W95	OTTO
DESKPRO5166/5M2000ML-CD	49,800円	有	無	無	有	3	16MB/2.1GB/4×CD/Win95	OTTO
ProLinea 5100/4M1080W/CDS	34,800円	無	無	無	有	3	16MB/1.08GB/CD×4/W31	OTTO
CONTURA4/25C	23,800円	無	無	無	有	3	486/8MB/120MB/モデム付	ユニオンコンピューターネットワーク
CONTURA AERO4/33C M250WF	17,800円	有	無	有	有	3	7.8"STNカラー/Win3.1	OTTO

SAMSUNG

SP-N600T263A	179,800円	有	無	無	有	3	20×CD/13.3"TFT/USB	OTTO
SP-N600T233A	159,800円	有	無	無	有	3	20×CD/13.3"TFT(XGA)/USB	OTTO

SHARP

X68030	176,000円	有	無	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
MN-340-X15	168,000円	有	無	無	有	3	20×CD/33.6K/12.1"	マイコンショップ川口
MN-5100D	129,000円	有	無	有	有	3	10×CD/33.6K/12.1"DSTN	マイコンショップ川口

SONY

PCV-S600TV7	279,000円	有	無	無	有	3	CD-R/56K/17"/タワー	マイコンショップ川口
PCG-505EX/64	189,000円	有	無	有	有	3	64MB/2.1GB/33.6K/10.4"TFT	マイコンショップ川口
PCG-505X/64	169,000円	有	無	有	有	3	64MB/2.1GB/33.6K/10.4"TFT	マイコンショップ川口
PCG505G	168,000円	有	有	有	有	1	64MB/2.1GB/56Kモデム	ワンダーボックス
PCG-505	144,000円	有	無	有	有	3	32MB/1GB/33.6K/10.4"TFT	マイコンショップ川口
HB-F1XDmk II	16,800円	無	無	無	無	3	MSX2本体のみ	情報ハウス

DEC

FX5200	59,800円	有	無	無	有	3	16MB/1.2GB/8×CD/W95	OTTO
CELEBRIS FR965JA-WD	49,800円	無	無	無	無	3	SCSI内蔵/ミレニアム2MB/音源 SP内蔵/タワー	イオシス
FR-A75JM-GB	49,800円	有	無	無	有	3	850MB/6×CD/W95	OTTO
VENTURIS 510	36,800円	無	無	無	有	3	P-100/16MB/1.2GB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
FR844JA-WE	34,800円	有	無	無	有	3	P100/16MB/540MB/2×CD	OTTO
FR832JA-WB	22,800円	無	無	無	有	3	P90/16MB/540MB/W3.1	OTTO

DELL

GXM5166	89,800円	有	無	無	有	3	P166/32MB/1.6GB/15"	ワンダーボックス
GXi5166L	67,800円	無	無	無	無	3	8×CD/10BASE-T USB	イオシス
GXMT5166	49,800円	無	無	無	有	3	P166/32MB/2GB/4×CD	OTTO
GXMT5120	37,800円	無	無	無	有	3	16MB/1.6GB/4×CD/W3.1	OTTO
SP5D60LP8HF	29,800円	無	無	無	有	3	CD(SCSI)＋SCSI I/F付	ユニオンコンピューターネットワーク
GXMT590	24,800円	有	無	無	有	3	P90/8MB/1.0GB/4×CD/W95	OTTO

東芝

DynabookPORTEGE3010CT	198,000円	有	無	有	有	3	64MB/4.3GB/56K/10.4"TFT	マイコンショップ川口
DynabookTECRA730XCDT/2.1	179,000円	無	無	無	無	3	10×CD/28.8Kbps/12.1"TFT	マイコンショップ川口

satellite315CDT/2.1(PA1262CA)	174,800円	有	有	有	有	1	16×CD/12.1"TFT(800)W,E	OTTO
LibrettoSS1000CTA(PAL100JB)	134,800円	有	有	有	有	1	6.1"TFT(VGA)/W95/アプリあり	OTTO
BREZZA5166A	94,800円	有		無	有	3	P166/92MB/1.2GB/17"	ワンダーボックス
satellite460CDX	93,800円	無	無	無	有	3	MMX166/32MB/2.1GB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
satellitePro430CT/1.3	89,000円	無	無	無	無	3	P120/48MB(UP済)/1.35GB/11.3"TFT	マイコンショップ川口
Libretto50CT	69,800円	無	無	無	無	3	P75/16MB/810MB/6.1"	マイコンショップ川口
Libretto50CTA	68,000円	有	無	無	有	3	P75/16MB/810MB	ユニオンコンピューターネットワーク
GR0908TW(GTR590)	59,800円	有	無	無	有	3	11.3"TFT(800)/Ir/SBpro互	OTTO
Libretto30CT	54,800円	有	無	無	有	3	486-100/20MB/450MB	ユニオンコンピューターネットワーク
J3100SX001VW(J31SX001VW)	9,980円	無	無	無	有	3	3.5"×1/モノクロ16階調	OTTO

Panasonic

AL-N3T516J5	219,000円	有	無	有	有	3	MP166/32MB/1.6GB	マイコンショップ川口
A1-WSX	32,800円	有	無	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク

日立

FLORA310DL3	148,000円	有	無	有	有	3	24×CD/12.1"TFT	マイコンショップ川口
PC-3010-CT5DE5	29,800円	無	無	無	有	3	8MB/340MB/10.4"TFTカラー	OTTO
PC-3010-CT55D3	24,800円	無	無	無	有	3	8MB/340MB/9.5"TFTカラー	OTTO

富士通

FMVNE723X3	239,800円	有	無	有	有	3	20×CD/56K/13.3"TFT	マイコンショップ川口
FMV NE723X3	208,000円	有	無	有	有	3	20×CD/56K/13.3"TFT/極上品	マイコンショップ川口
FMVNU623D3	208,000円	有	無	有	有	3	17×CD/56K/12.1"DSTN	マイコンショップ川口
FMVNU516X1	197,800円	有	有	有	有	1	20×CD/12.1"TFT(XGA)/56K	OTTO
FMVS42073	187,800円	有	有	有	有	1	17"CRT.EXEI/W95	OTTO
FMVM726L1	178,000円	有	有	有	有	3	64MB/3.2GB/TFT	ワンダーボックス
FMVNE720D3	174,800円	有	有	有	有	1	20×CD/12.1"HPA(800)56K/W.E	OTTO
FMVS52373	165,000円	有	無	無	有	3	32MB/3.2GB/24×CD/56K/17"	マイコンショップ川口
FMVS42051	148,000円	有	無	有	有	3	MP200/32MB/2GB/15"	マイコンショップ川口
FMV-SE271	129,000円	有	有	有	有	1	17"CRT	ビットマップ
FMV-S21651	128,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
FMVNC313	118,000円	有	無	有	有	3	32MB/1.6GB/33.6K/8.4"TFT	マイコンショップ川口
FMVS2206	111,000円	有	無	有	有	3	12×CD/33.6/Word97	OTTO
FMVNC313	107,800円	有	有	有	有	1	8.4"TFT(800)/W95	OTTO
FMV513D6C5	99,800円	無	無	無	無	3	6×CD/セカンドキャッシュ(256K)	OTTO
FMV5133D5/DPH	98,000円	無	無	無	無	3	P133/16MB/850MB/4×CD	マイコンショップ川口
FMV-6233D8	95,800円	無	無	無	無	3	16×CD/100BASE-TX USB	イオシス
FMV53NPW5	94,800円	有	無	無	有	3	16MB/1.3GB/12.1"TFT(800)	OTTO
FMV56NU8Y5	94,800円	有	無	無	有	3	12.1"DSTN/LAN/W95	OTTO
FMV520T4C5	79,800円	有	無	無	有	3	P200/16MB/2.5GB/6×CD	OTTO
FMV-5166D8M	74,800円	無	無	無	無	3	32MB/3.2GB/8×CD/100BASE-TX USB	イオシス
FMV50NCS5E	59,800円	無	無	無	無	3	P100/16MB/810MB/DSTN7.2"	マイコンショップ川口
FMV516D7C6	49,800円	無	無	無	有	3	P166/32MB/2.5GB/8×CD/W95	OTTO
FMV513T3C4	39,800円	有	無	無	有	3	P133/16MB/1.6GB/4×CD	OTTO
FMV510D5P3	34,800円	有	無	無	有	3	P100/8MB/1GB/W3.1	OTTO
FM-TOWNS II	19,800円	無	無	無	無	3	メモリ 4MB/本体のみ	情報ハウス
FM-TOWNS 20F	8,800円	無	無	無	有	3	6MB/0MB	ユニオンコンピューターネットワーク

松下電器

CF-S21J5	174,800円	有	有	有	有	1	10.4"TFT(800)FD/USB/W95	OTTO
CF-M32J5	139,800円	有	有	有	有	1	8.4"TFT(800)/USB	OTTO
AL-N4T512J5	129,800円	有	有	有	有	1	8.4"TFT(800)/FDD付	OTTO

三菱電機

apricotMS540/F3A2	139,000円	有	無	有	有	3	32MB/4.3GB/24×CD/56K/17"	マイコンショップ川口

モデム

アイワ

PV-BW5601	16,800円	有	有	有	有	1	56K 外付モデム	ワンダーボックス
PV-BW3360	6,000円	有	無	有	有	3	インターネットモデム	情報ハウス

ハードディスク・ドライブ

R&D

CARD240	12,000円	無	無	無	無	3	スロット利用/240MB	情報ハウス

アイ・オー・データ機器

HDVS-2G/98IIIP	20,800円	有	無	有	有	3	SCSI-2G+98 I/F	ユニオンコンピューターネットワーク

ICM

LX-540	8,800円	無	無	無	有	3	340MB HDD	ユニオンコンピューターネットワーク

NEC

HD-350M	11,800円	無	無	無	無	3	98ノート用	イオシス
内蔵SCSI 100M	8,800円	無	無	無	無	3	FA, FS, FX内蔵用 SCSIボード付	イオシス
内蔵SCSI 40M	4,800円	無	無	無	無	3	FA, FS, FX内蔵用 SCSIボード付	イオシス
内蔵SCSI 40M	4,800円	無	無	無	無	3	DA, RA21等内蔵用	イオシス

MELCO

DNN-500	13,800円	無	無	無	無	3	98ノート用	イオシス

Logitec

LHD-NS80J	7,800円	無	無	無	無	3	98ノート用	イオシス

フロッピーディスク・ドライブ

NEC

外付8インチFDD2ドライブ	19,800円	無	無	無	無	3		イオシス
外付3.5インチFDD2ドライブ	11,500円	無	無	無	無	3		イオシス
外付5インチFDD2ドライブ	11,500円	無	無	無	無	3		イオシス

SONY

HBD-20W	14,800円	有	無	有	有	3	MSX用外付	情報ハウス

東芝

FDDPCCF1	9,800円	無	無	無	有	3	Libretto用FDD	ユニオンコンピューターネットワーク

CD-ROMドライブ

アイ・オー・データ機器

CDG-TX4	12,800円	無	無	無	無	3	ACケーブル付属	イオシス

MELCO

CDS-S24	24,800円	無	無	無	無	3	ACケーブル付属	イオシス
CDI-32FB	12,000円	有	無	有	有	3	内蔵CDドライブ32倍速	ワンダーボックス

MOドライブ

富士通

ZEBO640MO	37,800円	有	有	有	有	1	オーバーライト対応640M外付	OTTO
PCCMO-HN230	24,800円	有	有	有	有	1	内蔵型230M	OTTO
FMVNPD221	19,800円	有	有	有	有	1	内蔵MO	OTTO

緑電子

MSQ-MO640-AD	39,800円	有	有	有	有	1	4300rpm/バッファ2016KB	OTTO
MSQ-MO230-AD	24,800円	有	有	有	有	1	外付230M/Buffer1024/27ms/4200rpm	OTTO

デジタルカメラ

EPSON

CP-600	41,800円	有	有	有	有	1	130万画素/パソコン接続ケーブル付	OTTO
CP-100	12,800円	有	有	有	有	1		OTTO

CASIO

QV-11	9,980円	有	有	有	有	1	25万画素 内蔵メモリ2M/96枚/1.8"TFT	OTTO
QV-10A	7,980円	有	有	有	有	1	1.8型液晶モニタ/標準96枚撮り	OTTO

Canon

PowerShot A5	46,500円	有	有	有	有	1	81万画素 8MBCF	OTTO
PowerShot30	14,800円	有	有	有	有	1	27万画素1/4型CCD,PCカード型	OTTO

Kodak

DC200	39,800円	有	有	有	有	1		OTTO
DC-210	36,800円	有	有	有	有	1	109万画素/1.8"TFT	OTTO
DC-50ボーナスパック	16,800円	有	無	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク

Konika

QM-100	35,800円	有	有	有	有	1	108万画素/4Mフラッシュメモリ/18"TFT	OTTO

SANYO

DSC-V100	39,500円	有	有	有	有	1		OTTO
DSC-V1	24,800円	有	有	有	有	1	35万画素/4Mフラッシュメモリ/2.0TFT	OTTO

SONY

MVC-FD81	69,200円	有	有	有	有	1	85万画素/2.5TFT/FDD/MPEGカメラ	OTTO
MVC-FD7	39,800円	有	有	有	有	1	38万画素/10×ZOOM/FD	OTTO
MVC-FD5	34,800円	有	有	有	有	1	38万画素	OTTO

ディスプレイ

IBM

P70(6554-603)	34,800円	無	無	無	有	3	17"マルチスキャントリニトロン管	OTTO
5574-N17	29,800円	無	無	無	有	3	0.28mm/30K~60Khz/1280×1024	OTTO
P50モニター(6553-503)	27,800円	有	有	有	有	1	15"マルチ	OTTO
5574-S15	17,800円	無	無	無	有	3	15"マルチ/スピーカー付き	OTTO
5574-N15	14,800円	無	無	無	有	3	15"フラットスクエア管/60-72KHz	OTTO

Apple

20"マルチスキャン(Apple)	69,800円	無	無	無	有	3	Apple用20"マルチスキャン	OTTO
15"マルチスキャン(M2978)	19,800円	無	無	無	有	3	15"マルチスキャン	OTTO
M1297	7,980円	無	無	無	有	3	13"カラーモニタ	OTTO

飯山電機

MF-8615A	15,800円	無	無	無	有	3	15"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク

NEC

PC-KM173	29,800円	有	無	無	有	3	17"マルチスキャン	OTTO
PC-KM154	28,800円	無	無	無	無	3	15"マルチ/ミニD-SUB15ピン	OTTO
PC-KM151	19,800円	無	無	無	無	3	15"マルチスキャン/2列15P	イオシス
PC-KM153R	19,800円	無	無	無	有	3	15"マルチ/D-SUB15ピン	OTTO
PC-KM153	18,800円	無	無	無	有	3	15"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD881	5,800円	無	無	無	有	3	15"ノーマル/D-SUB15/チルト	OTTO
PC-KD1511	4,980円	無	無	無	有	3	15"ノーマル/D-SUB15	OTTO
PC-KD853 n	4,800円	無	無	無	無	3	14"CRT/98用/0.39	イオシス
PC-KD853	4,200円	無	無	無	無	3	14"CRT/98用/0.31	イオシス

COMPAQ

171FS	27,800円	有	無	無	有	3	17"マルチスキャン	OTTO
171FS	24,800円	無	無	無	無	3	17"マルチスキャン	イオシス
CompaqP50モニター	19,800円	有	有	有	有	1	15"マルチ	OTTO
151FS	15,800円	無	無	無	有	3	15"カラー/ケーブル直出し	OTTO
461	13,800円	無	無	無	有	3	14"マルチ	OTTO

G.S

SWi78	23,800円	無	無	無	有	3	17"マルチ/ピッチ 0.26m	ユニオンコンピューターネットワーク

SHARP

CZ-600DGY	24,800円	無	無	無	無	3	X68000用/リモコン付	情報ハウス
CZ-550D	17,800円	有	無	無	無	3	X1ターボ用CRT	情報ハウス
CZ-608	12,800円	無	無	無	有	3	24K.31K 2モード/チタンブラック	ユニオンコンピューターネットワーク

SONY

CPD/175F9	41,800円	有	無	無	有	3	17" オートスキャン	ワンダーボックス
CPD-15SF7	21,800円	無	無	無	有	3	15"マルチ トリニトロン	ユニオンコンピューターネットワーク
CPS-14F1	16,800円	有	無	無	有	3	MSX用/ケーブル付	情報ハウス

東芝

PV-2005JA	26,800円	有	有	有	有	3	15" オートスキャン	ワンダーボックス

富士通

FMV-DP977	54,800円	有	有	有	有	1	17" オートスキャン	ワンダーボックス
DP844	17,800円	無	無	無	無	3	15"マルチスキャン	イオシス

三菱電機

RD17V	39,800円	無	無	無	無	3	17"マルチスキャン/ダイヤモンドトロン	イオシス
RD-17V	39,800円	有	有	無	有	3	17" オートスキャン	ワンダーボックス
RD17GX	32,800円	無	無	無	有	3	17"マルチ ダイヤモンドトロン	ユニオンコンピューターネットワーク
RD17Y	29,800円	無	無	無	無	3	17"マルチスキャン/2列15P	イオシス
RD15D2	19,800円	無	無	無	無	3	15"マルチスキャン/2列15P	イオシス

プリンタ

ALPS

MD-1500D	32,800円	有	無	有	有	3	スキャナ付プリンタ	ワンダーボックス

NEC

PC-PR201/65LA	29,800円	無	無	無	無	3	旧型98用プリンタケーブル・ACケーブル付属	イオシス
PC-PR201/63	24,800円	無	無	無	有	3	136ケタ/シリアルドット	ワンダーボックス
PICTY200	12,000円	有	無	有	有	3	A4サイズ インクジェット	ワンダーボックス

EPSON

MJ-5000C	29,800円	無	無	無	有	3	A3/ハガキ/オートシートフィーダ	OTTO
PM-700C	19,800円	有	無	無	有	3	フルカラー/720×720dpi	OTTO
MJ-830C	15,800円	有	無	無	有	3	フルカラー/720×720dpi	OTTO
MJ-800C	14,800円	有	無	有	有	3	A4/ハガキ/オートシートフィーダ/720dpi	OTTO
VP-1047	6,800円	無	無	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク

Canon

LBP-220	34,800円	有	有	有	有	1	レーザープリンタ	ワンダーボックス
BJC-700J	24,800円	無	無	無	有	3	1200×600dpi/A4/7色インク	OTTO
BJC-80V	24,800円	有	有	有	有	1	700×360dpi/A4カラー	OTTO
LBP-B406E II	19,800円	無	無	無	有	3	B4/レザープリンタ	OTTO
LBP-B406E	17,800円	無	無	無	有	3	B4/レザープリンタ	OTTO
BJC-820J	14,800円	無	無	無	有	3	A3/カラーインクジェット	OTTO
BJC-600J	13,800円	無	無	無	無	3	A4/オートシートフィーダ/600dpi	OTTO
BJC-250J	9,800円	無	無	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク

SHARP

CZ-8PCI	12,000円	有	無	無	有	3	X1/X68000用	情報ハウス

スキャナ

EPSON

GT-9000	29,800円	無	無	無	有	3	フラットベッド型	OTTO
GT-8500	22,800円	有	無	無	有	3		OTTO
GT-5500ART	18,800円	有	有	有	有	3	Mac用スキャナ	ワンダーボックス
GT-6000	14,800円	無	無	無	有	3	カラー/300dpi/ 4A	OTTO
GT-6500WIN	13,800円	無	無	無	有	3	フラットベッド型	OTTO
GT-6500WIN2	13,800円	無	無	無	有	3		OTTO
GT-6500	9,980円	無	無	無	有	3	フラットベッド型	OTTO
GT-8000	9,980円	無	無	無	有	3	A4フルカラー/400dpi	OTTO

Canon

CanoScan600DX	59,800円	有	有	有	有	1	フラットベッド型	OTTO
L10502	19,800円	無	無	無	有	3		OTTO

インターフェース

NEC

PC-9801-86	12,800円	無	無	無	無	3	98用ボード	イオシス
PC-9801-26K	4,800円	無	無	無	無	3	98用ボード	イオシス

ODP/メモリ

アイ・オー・データ機器

5x86-100GP	8,800円	無	無	無	無	3		ユニオンコンピューターネットワーク
HAS-33T	6,800円	無	無	無	無	3	As.Ap.Ap2	ユニオンコンピューターネットワーク

Intel

JBOXPODP5V83-K	7,800円	無	無	無	無	3		ユニオンコンピューターネットワーク
387DX-20	1,800円	無	無	無	無	3		イオシス

MELCO

EDA-8000	11,800円	無	無	無	無	3	DA, RA21内蔵用	イオシス
RCD-8000	8,500円	無	無	無	無	3	ノート用	イオシス
EDA-4000	5,800円	無	無	無	無	3	DA, RA21内蔵用	イオシス
EMJ-4000	5,500円	無	無	無	無	3	汎用(Cバス)用	イオシス
RCD-4000	4,800円	無	無	無	無	3	ノート用	イオシス

Logitec

72P パリ付 70ns 16M	5,800円	無	無	無	無	3	SIMM	イオシス
72P パリ付 70ns 8M	4,500円	無	無	無	無	3	SIMM/2枚	イオシス

MIDI音源

NEC

PC-9801-86	11,800円	有	無	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク

スピーカ

NEC

PC-SP103	5,000円	無	無	有	有	3	アクティブスピーカー	ワンダーボックス

DIATONE

DS-51P	7,000円	有	有	無	無	3	アクティブスピーカー	ワンダーボックス

その他

Art Media

AMH-1000S	28,500円	有	無	有	有	3	Macノート用1G/SCSI/HDD	ワンダーボックス

アイ・オー・データ機器

UHDI-A3.2G/DV	26,800円	有	無	有	有	3	3.2GB内蔵IDE/HDD	ワンダーボックス
GA-DRV/98+SC98IIIP	10,800円	有	無	有	有	3	GA+SCSI-I/F	ユニオンコンピューターネットワーク
GA-PVR3D4/PCI	5,800円	有	無	有	有	3	POWER VR	ユニオンコンピューターネットワーク

東芝

PCCADPM1	8,800円	無	無	無	有	3	Libretto用PCカード アダプタ	ユニオンコンピューターネットワーク

富士通

FM-KB105	6,000円	無	無	無	無	3	TOWNS用キーボード	情報ハウス

マイコンソフト

XRGB-1	13,800円	有	無	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク

調査にご協力いただいた販売店リスト

■OTTO:〒101-0041 東京都千代田区神田須田町2-2 ITCビル4F ☎03-5256-5001
■情報ハウス:〒228-0024 神奈川県座間市入谷4-15-2-307 ☎0462-57-1605
■マイコンショップ川口:〒332-0012 埼玉県川口市本町2-6-25 ☎048-222-8655
■ビットマップ:〒350-0222 埼玉県坂戸市清水町46-40-103 ☎0492-89-2369
■イオシス:〒556-0005 大阪市浪速区日本橋5-14-13 ☎06-631-6695
■ユニオンコンピューターネットワーク:〒556-0005 大阪市浪速区日本橋4-15-23 ☎06-644-0554
■ワンダーボックス:〒984-0805 宮城県仙台市若林区南材木町34 ☎022-227-4681

パソコン／周辺機器／ソフト新製品ガイド

インフォメーション キャッチアップ

INFORMATION CATCH UP

今週の注目キャッチアップ

パソコン

省スペースの決定版！ ボックスレス型の未来派パソコン登場！

●NEC MA23D/FX MA26D/FG

NECから発売されたボックスレス・タイプのMate NXは，液晶ディスプレイと本体を一体化。これまでの分離型の省スペース・デスクトップ・パソコンとくらべて，約20％も設置スペースを節約することができます。

液晶ディスプレイの台座部となる部分がPC本体で，PCカード・スロット（Type II×2）とUSBポート×2が用意されています。ノートPCと比較すると納得がいくでしょう。

あらかじめさまざまなバリエーションのモデルが準備されていますが，BTO（Build To Order）でユーザーの要望を製品に反映させることが可能です。

ベースとなるモデルは二つあり，液晶ディスプレイがTFT14.1インチの安価なモデル『MA23D/FX』（価格388,000円）はCPUにはPentium II 233MHzを採用。4.3GBの大容量HDDを搭載しています。

もう一つのモデル『MA26D/FG』は，15インチ広視覚TFT液晶ディスプレイを採用，可視範囲が上下左右170度という見やすさを提供しています。CPUにPentium II 266MHzを搭載，価格は528,000円です。

24倍速CD-ROMドライブに3.5インチ・フロッピー・ドライブはもちろん，56Kbps対応のFAXモデムも搭載しているので，すぐにインターネットをはじめることができます。

また，LANインターフェースを搭載しているので，2台目として導入したときでも，すぐにネットワーク・マシンとして使えます。構成を継承しつつ，拡張することができます。

消費電力は33Wで，待機時には30Wに抑えられるので，電源をつけたまま席を外しても，電気代はさほど気になりません。

■問い合わせ先

NECパソコンインフォーメーションセンター ☎0120-60-9821



■ホームページ

http://wwww.nec.co.jp

ボックスレスMate NXの主な仕様		
製品名	MA23D/FX	MA26D/FG
CPU	Pentium II 233MHz	Pentium II 266MHz
キャッシュ	32KB/2次512KB	
メモリ	64MB（最大256MB）	
ビデオ（メモリ）	ATI Rage LT Pro（4MB）	
HDD	4.3GB（Ultra ATA）	
CD-ROMドライブ	最大24倍速	
FDD	3.5インチ（3モード）	
PCカード・スロット	Type II×2（Type III×1としても使用可能）	
サウンド	PCM録音再生機能搭載	
ディスプレイ	14.1インチTFT液晶	15インチ広視野角TFT液晶
外寸寸法／重量	366×192×375／5.1kg	366×192×375／5.4kg
備考	USBポート×2	LANインターフェース

※サイズは一緒で重さがちがいます

★★

パソコン

マルチメディアOS『BeOS』 プリインストール・モデル世界初登場！

●日立 FLORA Prius 330J BeOS搭載タイプ

日立から世界ではじめて，デジタル・メディアOS『BeOS R4.0J』と『Windows98』がプリインスートルされた最新モデル『FLORA Prius 330J』（オープン価格／実売価格29万円前後）が発売されました。この二つのOSは，起動時に選択することが可能で，ユーザーは使用する目的に合わせて切り替えて使用します。

このBeOSというのは，マイクロカーネル（機能ごとに小さいファイルに分割しそのファイル間で通信を行ないながら処理を行なうこと）を採用したマルチスレッド（同時に複数の処理ができる）OSで，WindowsとMacOSの良いところを取り入れたGUI（グラフィック・ユーザー・インターフェース）を採用しています。

現在，AT互換機で動作するIntel版とMacintosh版がありますが，とくにIntel版は動作環境が厳しいため，既存のマシンでどれでも動くというわけではありませんでした。そういった意味では，この製品はBeOSにあらかじめ最適化した画期的なマシンだといえます。

本体は，省スペース型のマイクロタワーを採用し，拡張性もPCIスロットが2系統と十分にあります。CPUは高速のPentium II 400MHzを搭載。複雑な計算処理も気にすることなく，快適に作業することができます。

大容量6.4GBのHDDは，BeOSが4.6GB，Windows98が2.0GB割り当てられています。また，BeOS用に日本語入力システムと，ワープロ／表計算／プレゼン／グラフィックなどを含む統合型のビジネス・ソフト『Gobe Productive』が付属します。

なお，14.1インチTFT液晶ディスプレイの画面は，17インチディスプレイに比肩するほどの大きさで，画像品質を劣化させないデジタル信号で転送されるため，アナログ・ディスプレイより，さらに高品質な画像を表示することができます。



FLORA Prius 330J BeOS搭載モデル（3304ST40JB）の主な仕様	
CPU	Pentium II 400MHz
キャッシュ	32KB/2次512KB
メモリ	64MB（最大256MB）
ビデオ（メモリ）	ATI Rage LT PRO（4MB）
HDD	6.4GB
CD-ROMドライブ	最大24倍速
FDD	3.5インチ（3モード）
PCカード・スロット	Type II×2（Type III×1としても使用可能）
サウンド	PCM録音再生機能搭載
ディスプレイ	14.1インチTFT液晶
外寸寸法／重量	366×192×375／5.1kg
備考	USBポート×2 LANインターフェース

ミニノート パソコン

デスクトップに匹敵するスペックの極薄軽量モバイル登場！

●Pedion EM model70　AMiTY CN model S

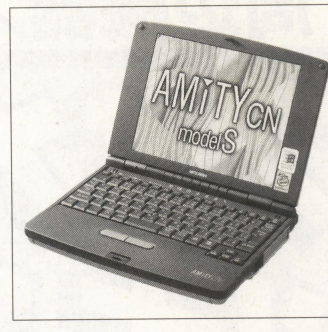
三菱電機から，世界屈指の極薄軽量のモバイル・コンピュータ『Pedion EM』（オープン価格／実勢販売価格33万円前後）と『AMiTY CN』（オープン価格／実勢販売価格20万円前後）が発売されました。

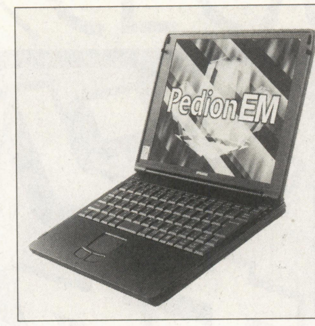
PedionはCPUに省電力型モバイルPentium II 266MHzを搭載。ボディはA4サイズで世界最薄の22.8mmの極薄で，1.6kgという軽さを実現しています。

キーボードは1.9mmのキーピッチを実現し，SGVA（800×600以上）対応の12.1インチTFT液晶ディスプレイで，作業も快適です。

96MBメモリに，24倍速CD-ROMドライブ，FDD，ステレオ・スピーカまで搭載しているので，拡張性を除けば，デスクトップに匹敵する実用的なスペックです。二つのPCカード・スロットによるISDN，PHSなどを利用したネットワーク接続も可能で，USBや外部ディスプレイとの接続ポートも標準搭載しているため，さまざまな場所で活躍してくれるでしょう。

一方，AMiTYはCPUに同じく省電力型Pentium II 233MHzを搭載し，A5サイズのボディではクラス最大の16mmキーピッチのキーボードを搭載。重さは1.1kgで，シルバーを基調としたツートンカラーでデザイン性も優れ，携帯に最適です。8.4インチのTFT液晶ディスプレイは屋外での表示にも適しており，64MBメモリと3.2GBの大容量HDDに，パラレル，シリアルなどの外部インターフェースも充実しているので，拡張することなく，本格的な作業を行なうこともできます。





■問い合わせ先

三菱モバイルコンピュータ・パーソナルインフォーメーションセンター

☎0120-172330

■ホームページ

http://www.melco.co.jp/service/

Pedion EM model 70の主な仕様	
CPU	モバイルPentium II 266MHz
キャッシュ	32KB/512KB
メモリ	96MB（固定）
ビデオ（メモリ）	2MB
HDD	4.3GB
外部FDD	3.5×1（3モード）
PCカード・スロット	Type II×2
サウンド	Sound Blaster Pro互換
ディスプレイ	12.1インチTFT液晶
バッテリ駆動時間	約2時間
外寸寸法／重量	297×218×22.8．／1.6kg
インターフェース	USBポート×2
備考	赤外線通信ポート

AMiTY CN model Sの主な仕様	
CPU	モバイルPentium II 233MHz
キャッシュ	32KB/256KB
メモリ	64KB（最大96MB）
ビデオ（メモリ）	2MB
HDD	3.2GB
外部FDD	3.5×1（3モード）（標準）
PCカード・スロット	Type II×2（またはType III×1）
サウンド	Sound Blaster Pro互換
ディスプレイ	8.4インチTFT液晶
バッテリ駆動時間	1.7時間
外寸寸法／重量	235×170×35／1.1kg
カード・モデム	56kbps
インターフェース	パラレル　シリアル

★★★

スキャナ

ついにスキャナも携帯時代に突入！

●NEC　マルチリーダPetiScan（PC-IN800U）
マルチリーダ600U（PC-IN700/6U）

NECは携帯モバイル製品として，小型軽量化とともにデザインも一新した『マルチリーダPetiScan』（価格34,800円）を発売しました。

PetiScanは，A5サイズで薄さ36mm，重さ600gという小ささでありながら，300×600dpi，10億色以上の色判別が可能という本格スキャナなみの性能を持ち，外出先のパソコンでも問題なく使うことができます。

電源はUSBポートを経由して，パソコン本体から直接供給されるため，駆動時間を心配する必要はありません。また，USBポートのついたノート・パソコンと組み合わせれば，作業する場所を選びません。

ボディはリバーシブル機能搭載で，ふつうに原稿をはさんでもいいですし，裏返して原稿の上に載せてスキャンすることもできます。裏にして使用するときはシースルー窓より，原稿の位置を確認することができます。つまりスキャンの結果を見なくても，正確に読み取り範囲を指定できるわけです。

また同時にUSBポートを搭載したA4フラットベットスキャナ『マルチリーダ600U』（価格47,800円）も発売されました。

マルチリーダ600Uは，600×1200dpiの高解像度に対応し，680億色の色判別が可能です。プラグ＆プレイに対応しているので，接続時の設定も不要です。パソコン・スキャナともに電源を入れたまま，接続や取りはずしができるので，複数のパソコンでスキャナを使うときに便利です。

どちらのモデルもレタッチ・ソフトやカード作成ソフトなどが付属しているので，買ったその日から本格的に利用できます。





マルチリーダPetiScanの主な仕様	
解像度	300×600dpi
原稿サイズ	A6サイズ
インターフェース	USBポート（TYPE B）
外寸寸法／重量	215×140×36mm／600g
添付ソフト	4種類
備考	USBケーブル付

マルチリーダ600Uの主な仕様	
解像度	600×1200dpi
原稿サイズ	A4サイズ
インターフェース	USBポート（TYPE B）
外寸寸法／重量	426×291×89mm／5.9kg
添付ソフト	8種類
備考	USBケーブル付

MOドライブ

大容量1.3GBの新規格MO『GIGAMO』発表！

●富士通／ソニー　MCD3130SS

富士通とソニーは，現行640MBのほぼ倍にあたる大容量を実現した新規格のMOドライブの発売を発表しました。

規格名称は『GIGAMO（ギガモ）』で，現行の光学ヘッドを変えずに高密度化したため，128/240/540/640MBでの記録再生互換が可能。過去の資産を生かすことができ，メディアもこれまでのものをそのまま使うことができます。

気になる転送速度も，5.92MB／秒という高速の転送速度を実現したため，動画などのサイズが大きいファイルも，快適に扱うことができます。場合によっては，ゲームをインストールして使用しても問題ないほどの速度です。

バックアップ・メディアとしても，JAZを上回る大容量ですので，2GBクラスのハードディスクなら，まるごとバックアップも可能です。

サンプルがOEM向けに12月に8万円で発売されます。一般の発売は来年2月頃となっています。要注目の新メディアですね。

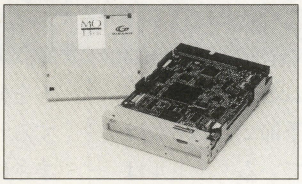
■問い合わせ先

富士通　情報処理事業推進本部　国内OEM推進統括部　第一販売推進部

☎03-5470-4799

■ホームページ

http://www.fujitsu.co.jp/hypertext/aboutmo/



★★★

DTMパッケージ

全モデルにGS最高峰のSC-88Proを採用！

●新ミュージ郎88Proシリーズ

ローランドはDTMパッケージの定番『ミュージ郎88Pro』シリーズの価格改定を行ない，求めやすい価格で新発売しました。

全3モデル（価格59,800円より）の音源にGS音源最高峰のSC-88Proシリーズを採用しています。SC-88ProはGS/GM規格に対応したMIDIデータを再生できる音源モジュールの定番でユーザーも多く，制作環境と同等の音質や音色で聴くことができるため，ネットワークでのコミュニケーションをはかるのにも最適です。

MIDIデータを作ってみたい人の悩みの種である『音楽知識と楽器経験』が不要なMIDIデータ制作ソフトが付属しているので，誰でも手軽に多彩な音楽を作ることができます。通信カラオケ・ソフトを楽しむこともできます。



★★★

ゲーム用コントローラ

パソコンで本格的レースゲームを体感しよう！

●WingMan Formula Force

マウス，トラックボールでお馴染みのロジテック社の弟分・ロジクール社から，レーシング・ゲームに最適な本格的パソコン用ステアリング・ホイール『WingMan Formula Force』が'99年春，日本で発売されます（価格30,000円）。

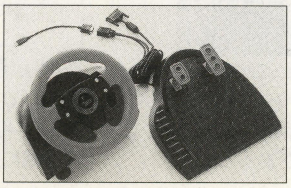
ラバー・コーティングされた本格的なステアリングにより，臨場感のあるハンドリングが可能で，シフト・チェンジやアクセル，ブレーキの各ペダルもリアルに体感することができます。さらにフォース・フィードバック機能を搭載しているので，ドライビング感覚もリアルそのものです。

デスクに取り付けて固定することができるので，ハードな運転や長時間プレイにも耐えることができます。

フォース・フィードバック時には，最大1ポンド（0.45kg）の抵抗を発生し，プレイ中のリアルな感触を手に伝えることができます。

同時に，フォース・フィードバック機能付きのゲーム用ジョイスティック『WingMan Force』（価格30,000円）も発売されます。

パソコンへの接続はUSB・シリアル両ポートに対応しています。



ターミナルアダプタ

ISDNもワイヤレスTAでラクラク配線！

●NEC Aterm IW60 HSDSU／RS10

NECはISDNワイヤレス・ターミナル・アダプタ『AtermIW60』シリーズに対応した，専用子機『AtermRS10』（価格24,800円）を新たに発売しました。親機となる『Aterm IW60HSDSU』（価格59,800円）と子機がセットになった『Atermワイヤレスセット』（価格74,800円）も併せて発売されました。

子機は親機とワイヤレスで接続でき，パソコンや電話機を接続して利用できるので，ISDNを複数の部屋に導入したときの面倒な配線問題を解消してくれます。

親機と子機の間は高速なデータ通信が可能で，子機でも通常のTA同様のインターネット接続が可能です。

親機には最大6台まで子機登録ができ，2系統のアナログポートによって電話機接続ができます。

レイアウトによっては，ホーム・コードレスフォンとしても利用できるため，家電感覚で導入することができます。

■問い合わせ先

NECパーソナルコミュニケーションインフォメーションセンター

0120-36-1138

■ホームページ

http://www.nec.co.jp/



★★★

CD-R／RWドライブ

使いやすさを追求したCD-RWドライブ登場！

●リコー　MP7040A-WE

リコーは高速性・操作性の向上により幅広い普及を目指した最新のCD-R／RWドライブ『MP7040A-WE』（価格59,800円）を発売しました。

CD-R／RWドライブは追記・書き換えができる大容量メディアとして，きわめて普及率の高いCD-ROMとの高い互換性を誇っています。どのユーザーにもデータを配ることができるため，FDと同等のメディアとして急速に普及しています。

『MP7040A-WE』の書き込み速度はこれまでの倍の4倍速，読み出し速度もCD-ROMドライブの代替としても十分な20倍速を実現しています。

書き込みソフトを意識することなく，すべての作業はエクスプローラで行なうことができるため，FDやHDDなみの使いやすさを実現しています。これは付属のパケットライト・ソフト『CLIPDISK』がOSやエクスプローラの一部として機能するためです。

■問い合わせ先

リコー　DMS事業部　MMPセンター　☎045-477-1658

■ホームページ

http://www.ricoh.co.jp/



★★★

動画メール作成ソフト

クリスマス・メッセージはビデオ・メールで！

●マップジャパン“Quality Motion”Video Mail2

11月28日に発売された動画メール作成ソフト『“クオリティモーション”ビデオメール2』（価格7,800円）は，音声認識機能を搭載し，キーボードやマウスなしに操作できるので，パソコンに不慣れな人でも，簡単にビデオメールを作ることができます。

初代ビデオメールの50％以下にまでファイル・サイズを小さくした高い圧縮率でありながら，高品質な画像と音声を実現し，圧縮時間も初代にくらべて60％も短縮されました。解像度320×240で1分間の映像だと約300KBほどで，フロッピーに収録することもでき，E-Mailでの送信にもさほど時間はかかりません。

クリスマス，正月以外にもさまざまな用途・場面に使えそうですね。また，体験版（約2MB）が発売日より無償ダウンロードできますので，ぜひ利用してみましょう。

■問い合わせ先

マップジャパン

☎03-3861-5688

■ホームページ

http://www.mapjapan.co.jp







魔術師アールの　インターネットに存在する秀作フリーソフトを訪ねて歩く

Free Network Game探訪

インターネットを使って手軽に遊べるフリー・ソフトを紹介してきた本コーナーも，はや４回目となりました。そこで今回は，フリー・サイトながら，本格的なトレーディング・カードRPGを楽しむことができる超人気サイトをご紹介します。

トレーディング・カード・ファン必見のRPGサイトじゃ！

やぁやぁ，諸君。毎朝布団から出るのがおっくうな季節になってきたが，元気でやっとるかな？　わしはといえば，やはり，あいもかわらずゲームに勤め励む毎日じゃ。まぁ，なにやら一年中おなじことを言っている気もするのだが……そこはそれ，老人のささやかな娯楽と思って大目にみてくれい。

さて，冬といえば，年末商戦という言葉もあるくらいで，それこそ大量のゲームが市場に投入される季節でもあるわけじゃが，諸君の注目しているタイトルはなんじゃろうか？　わしにも楽しみにしているソフトはたくさんあるんじゃが……しかし，インターネットで手軽にフリーのゲームをコツコツと楽しむのも，またおもしろいもんじゃて。

このコーナーは，そんなフリーのゲームを紹介する場なわけじゃが，今回紹介するサイトは，ちと一味ちがうんじゃ！　まさに本格，まさに秀逸。そんな賛美の言葉をいくつか並べたところで，あながち誇張ではないだけのすばらしいデキ栄えなのじゃ。

その理由は以下にくわしく述べるが，もし興味がわいたら，本コーナーを熟読し，ぜひとも参加してみてほしい。

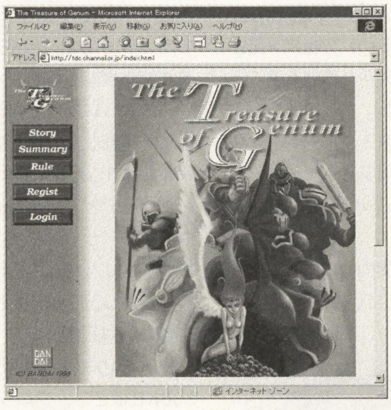
フル・オート・バトルで24時間プレイ！

さて，では『The Treasure of Genum』のどこがそんなに優れているのか説明するため，ゲームの概要から解説していこうかの。

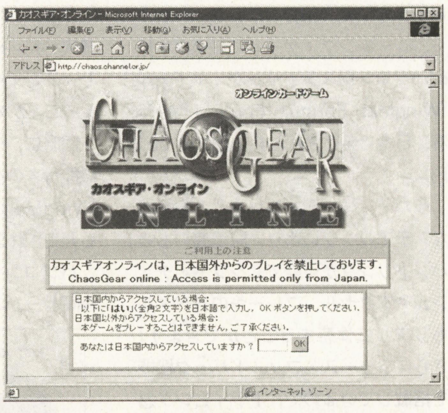
まずゲームの目的じゃが，これは単純明解，カードをコレクションすることじゃ。プレイヤーはトレジャー・ハンターとして，「ムルロア諸島」という架空の世界を旅し，他のプレイヤーとバトルを繰り返しつつ「魔王ゲノム」が残したといわれる財宝を集めることになる。

実際にゲームをはじめると，プレイヤーには，初期の手駒として，15枚のキャラクター・カードが配られる。これを組み合わせてデッキを構築するのが最初の仕事じゃ。ん？　デッキとはなにかって？　ふむ……トレーディング・カード・ゲームをプレイしたことのある者ならわかると思うんじゃが，デッキとは，数枚のカードを組み合わせて作った軍隊のようなものじゃな。これを使って，他のプレイヤーとバトルするわけじゃ。

さて，デッキが組み上がったら，あとはマップから進路を指定してやれば，バトル自体は自動的におこなわれるのじゃが……ここがポイントじゃ。バトルは15分に一度，自動的におこなわれる。そしてそれは，ユーザーがアクセスしているか否かにかかわらず，延々と繰り返されるんじゃ。これがどういうことかわかるかな？　つまり，『TG』のサーバーは無料で提供されているにもかかわらず，24時間プレイヤーのために処理を繰り返しているというわけじゃ！　プレイヤーが学校に行っていようが仕事をしていようが，つねにゲームは進行しているというわけで……手軽さと奥深さを兼ね備えた，非凡なシステムだといえるじゃろうな。



▲運営は，あのバンダイということで，卓越したゲーム性にも納得がいく。あまりの人気ぶりに登録制限があることも



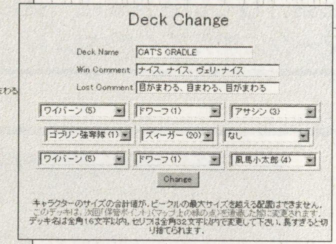
▲同じくバンダイが運営するもうひとつのカード・ゲーム『カオスギア・オンライン』。こちらは対戦に主眼をおいた正統派だ

The Treasure of Genum

制作・運営：バンダイ　　URL=http://tdc.channel.or.jp/index.html

① まずはデッキを組むべし





◀デッキは「ビークル」と呼ばれる運搬用カード1枚と，それを守るキャラクター・カード8枚から構成される

デッキのタイプ

- ●発掘デッキ
- ●強奪デッキ
- ●バランス・デッキ



◀各カードの詳細な能力は，カード・リストから確認できる

先にも述べたように，ゲーム開始当初には15枚のカードがプレイヤーに配られておる。これを使ってデッキを組もう。デッキは，自由に組むことができるんじゃが，目的や趣味に応じて組むことになるので，おおむね上のような三つのタイプに分類できる。ただし，ゲーム開始当初は，手持ちのカードが少ないため，あまり選択の余地はないかもしれん。バトルを繰り返し，たまったゴールドでカードを買い，強いカードを入手したら，逐次組み替えるとよいじゃろうな。

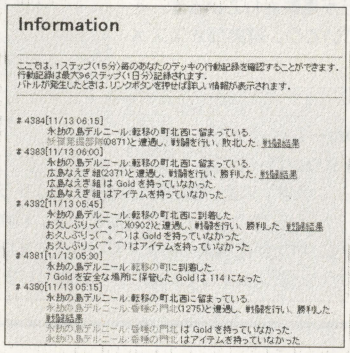
② ルート選択



◀ルートをループ指定しておけば，プレイヤーがオフラインのときもバトルなどは自動的に継続される

つぎはルート指定じゃ。保管ポイントから出発し，バトルや発掘をすることでゴールドを稼ぎ，また保管ポイントまで戻ってくるというのが基本的な流れじゃな。

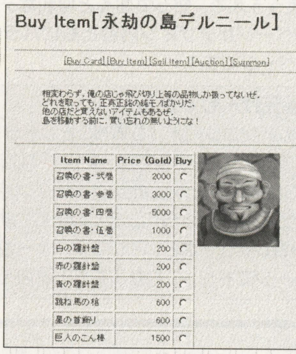
③ 戦況確認



◀戦闘結果を分析することでデッキの弱点を確認することもできる

バトルや発掘の状況は「Info」から確認できるぞ。結果がかんばしくないときは，ルートやデッキを確認したほうがよいじゃろう。

④ SHOP



◀四つあるSHOPでは，それぞれ売っているアイテムも異なる。SHOP限定カードなどもあるぞ

ゴールドが集まったら「SHOP」でカードやアイテムを購入しよう。アイテムは複数組み合わせることで強力なキャラクターを召喚できるんじゃ。

おすすめゲーム募集！

今月のFreeNetworkGame探訪，いかがだったじゃろうか。

『TG』は，ちとルールが複雑ゆえ，概略的な部分しか説明できんかったのが残念じゃ。しかし個人的にも，かなりハマっておるゲームなので，くわしくは自分の目で確かめてもらえれば幸いじゃ。

さて，ということで，このコーナーでは，読者のおすすめゲームを募集しておるぞい。投稿はハガキや封書だけではなくE-MailでもOK！　どしどし投稿してくれたまえ。

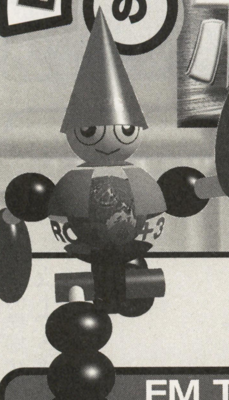
なお投稿の条件は，かならずそのゲームが「無料で楽しめること」この一点のみ。〆切などはとくに定めておらんので，いつでも遠慮なく投稿してもらってかまわんぞい。投稿が採用された読者は，このコーナーで紹介してゆく予定じゃ。あわせてプレイした感想なども聞かせてもらえるとうれしいのう！

魔術師アールのメール・アドレス

rhh@alles.or.jp

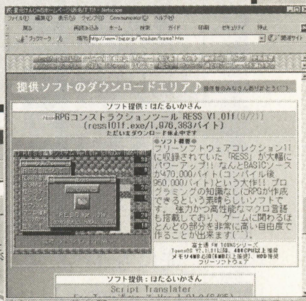
お便りの宛先

〒141-8715
東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社
マイコンBASICマガジン編集部
「FreeNetworkGame探訪」係



BM読者のホームページ・ギャラリー

いやぁ，それにしても寒くなりましたね！　巷ではタチの悪い風邪が流行っているようだから気をつけてくださいね。
さて，寒い冬にはこたつでwebサーフィン。今月もよりどりみどりのBM読者のホームページをド〜ンと紹介していきます！　気に入ったページがあったら，ぜひ，ブックマークに加えてください！

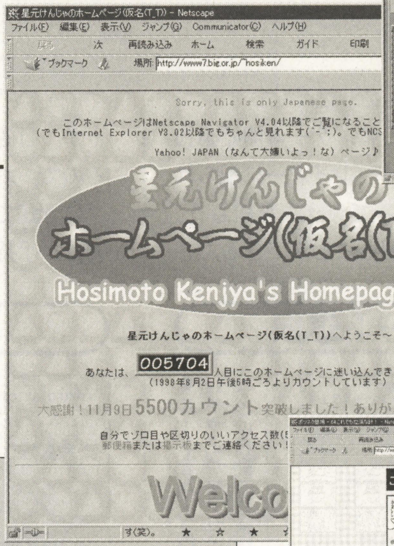


FM TOWNSユーザーとドラクエ4コマ掲載！

大阪市生野区　星元けんじゃさん（17歳）制作

星元けんじゃのホームページ(仮名(T_T))

http://www7.big.or.jp/~hosiken/



ベーマガ本誌の特選プログラム・コーナーでもおなじみの星元けんじゃさんのホームページです。ここには，ご本人のプロフィールをはじめ，プログラムのダウンロード・コーナー，チャット，ドラクエの4コマ漫画のコーナーなどがあります。
とくに注目したいのは，FM TOWNSのまるごとTOWNSぱ〜くです。ここでは，FM TOWNSのソフトウエアがダウンロードできるだけではなく，F-BASIC386を使ううえで，知っておくと便利なテクニック集などが掲載されています。それぞれのページがデザイン内容ともにバラエティに富んでいて◎。編集部オススメのホームページです！



from 星元けんじゃさん
富士通のパソコンFM TOWNSと，ドラクエがメインのホームページです。僕がF-BASIC386コンパイラで作ったFM TOWNSのソフトがダウンロードできたり，F-BASIC386のちょっとしたテクニックなどを紹介したりしています。また，僕の描いた(へたな)ドラクエのマンガも読めたりします。さらに，ほんの少しですが，ファミリーベーシックのコーナーまであります。しかし，そのほかにもゲームレビューなどいろいろコーナーがありますので，他のかたがたも楽しめます(たぶん)。まだまだ未完成なホームページですが，これからもっと内容を充実させていきたいと思いますので，よろしくお願いします(^^)。

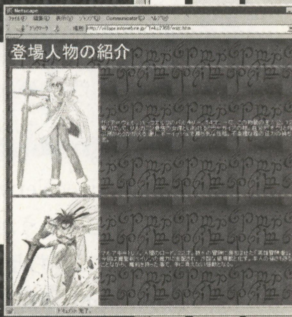
イラストと小説満載のクリエイティブなページ

埼玉県所沢市　野沢プロトさん（22歳）制作

プロトパーキング

http://www1.cts.ne.jp/~sato/hp/





ベーマガのイラスト＆漫画の常連投稿者である野沢プロトさん。その野沢さんが運営しているホームページがこの『プロトパーキング』なのです。
このページのコアは，オリジナルの設定によるイラストと，そのキャラクターが活躍する小説『ウィザードレイ』が掲載されているパーキング。小説は9話までが紹介されており，その辺のRPG顔負けのダイナミックなストーリーで，ファンタジー・ファンならずとも楽しめるのではないでしょうか。他にプロフィールや掲示板もあります。

from　野沢プロトさん
もともとは就職活動のために開設したページですが，今はみなさんに楽しんでいただくのが目的になりつつあります。コンセプトはズバリ，エンターテインメントに関する考証，追求です。
現在は，ベーマガのイラストでもしばしば登場する，オリジナルのキャラクターたちが活躍する『ウィズ』小説を連載中です。BGMを聴いていただくと，いっそう楽しめます。

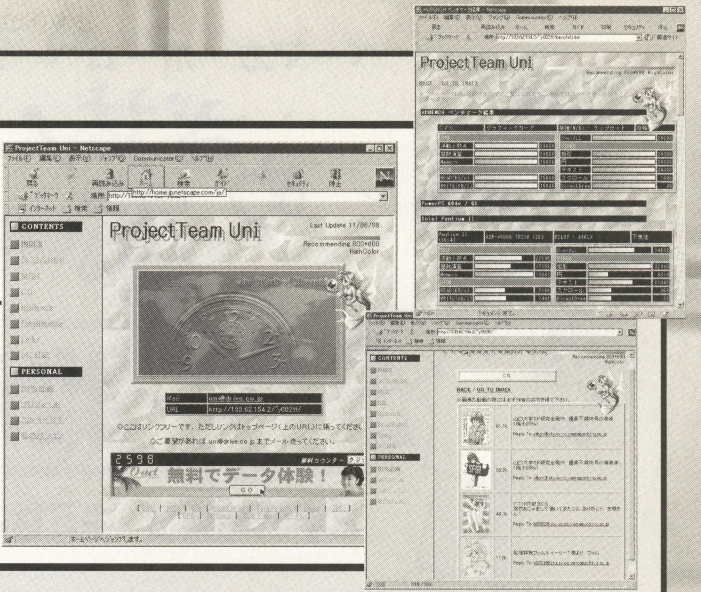


MIDIとCG，QuickBasicのデータあり！

山口県山口市　秋山亮介さん（19歳）制作

ProjectTeam Uni

http://133.62.154.2/~y002ff/



from　秋山亮介さん

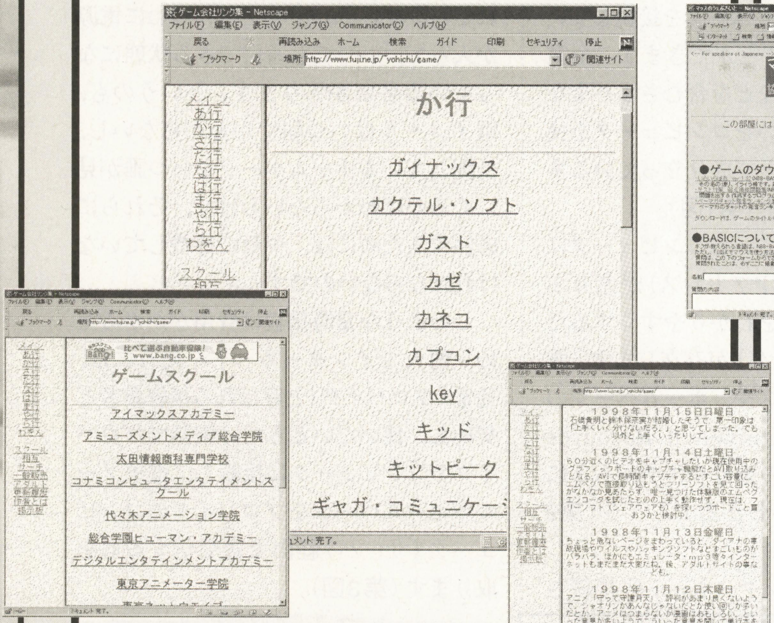
JavaScriptを駆使して美しさと省スペース化を両立させた，ベンチマーク結果を掲示しています。ベンチ結果の投稿を受け付けていますので，みなさんの投稿をお待ちしています。また，高校の時にQuickBasicで作ったゲームも置いてますのでぜひ遊んでみてください。現在C言語への移植を行なっています。興味のあるかたは見にきてください。

ゲーム会社とゲーム・クリエイター・スクールなどの強力リンク集！

山梨県甲府市yohichiさん（19歳）制作

ゲーム会社リンク集

http://www.fuji.ne.jp/~yohichi/game/



from　yohichiさん

ゲーム会社リンク集です。ゲーム会社，ゲーム・クリエイター・スクールへのリンク，ゲーム販売へのリンク，相互リンク，掲示板，サーチ・エンジンがあります。

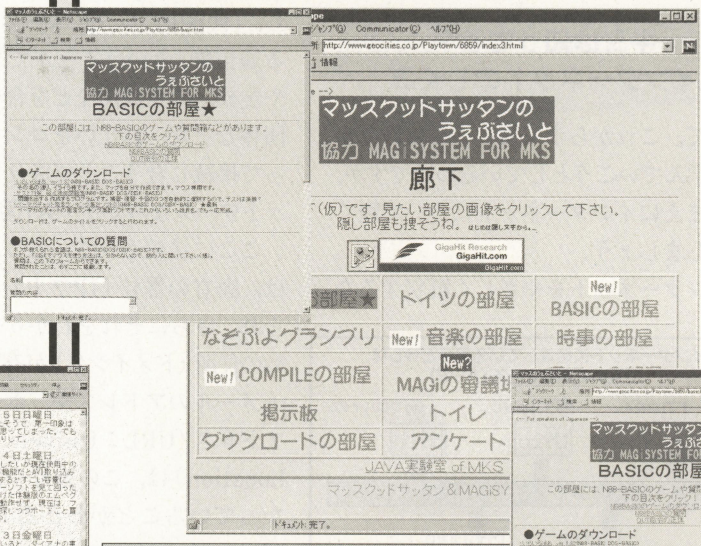
あと，作者の独り言もよろしく。

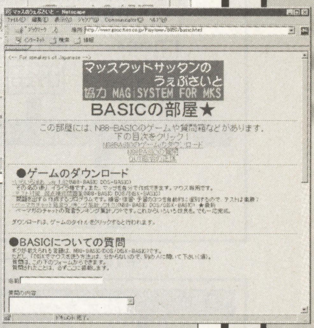
ドイツ語からMIDI，N88-BASIC，JAVAのプログラムを紹介

大分県南海部郡マッスクッドサッタンさん（12歳）制作

マッスクッドサッタンのうぇぶさいと

http://www.geocities.co.jp/Playtown/6859/





from　マッスクッドサッタンさん

このサイトは，コンテンツが多い，更新が早い，訪問者の参加ができる，という特徴があります。N88-BASICのページはもちろん，音楽のコーナーやアニメのコーナーもあります。また，COMPILE（ぷよぷよ）に関するページもあります。ほかにもいくつかコーナーがあるので，あなたのお気に入りのコーナーもたぶんあるでしょう。ぜひアクセスしてください！

キミのホームページをベーマガで紹介！

ホームページ・ギャラリーでは，みなさんからのホームページ情報を大募集しています。「ココのホームページがおもしろいよ！」，「ボクが作ったホームページを紹介して！」など何でもOK！　また，「こんなホームページはないの？」というリクエストでもかまいません。内容を教えてくれれば，こちらで探してみます。

みなさんからの情報をお待ちしております！

■ハガキのあて先
〒141-8715東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部
ホームページギャラリー係
※愛読者カードでの応募も可

■電子メールの送り先
bm@jolls.co.jp　※件名に，かならず「ホームページ・ギャラリー係」と入力してください

◆ハガキ，電子メールの記入項目
① 住所
② 氏名（希望するペンネーム）
③ 年齢
④ 電話番号または電子メールアドレス
⑤ 推薦するホームページのURL（http://～），探してほしいホームページの内容
⑥ 推薦文またはPR文
⑦ この記事への質問や感想など

ベーマガ・ホームページ制作者がキミに教える！

めざせ！ホームページ開設

もっと教えて やまかん先生



講義その1

2学期始業日 キミは本当にインターネットを正しく理解してる？

TEXT BY 山崎 寛（やまかん）

今月から初心に戻って，インターネットの基礎知識からホームページ作りに必要な技術をしっかり紹介していこうと思っています。この連載を読めば，ホームページが作りたくなるのはまちがいなし！

「これから自分でホームページを作って全世界に情報を発信してみたい！」なんて人はとくに注目してください。

この記事で紹介しているリストを『メモ帳』などで入力し，拡張子を“○○.htm”として保存すれば，『インターネット エクスプローラ』や『ネットスケープ ナビゲータ』などのWWWブラウザで，ホームページとして見ることができます。

キミは知ってる？ インターネットのしくみ

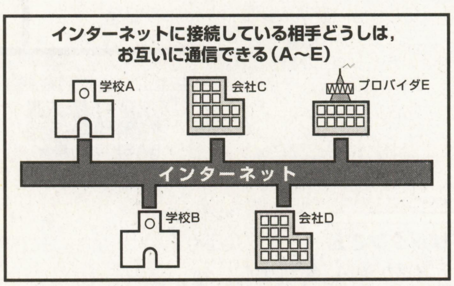
さて，これからホームページの作りかたを学んでいこうとしているわけですが，そのまえにインターネットについて軽く紹介しましょう。

インターネットをやさしく解釈するなら，「世界中のコンピュータを接続している通信網」ということができます。企業や学校，研究機関などを含むさまざまな団体などが，お互いをコンピュータを使って接続し合うことで成り立っているネットワークなのです（**第1図**）。

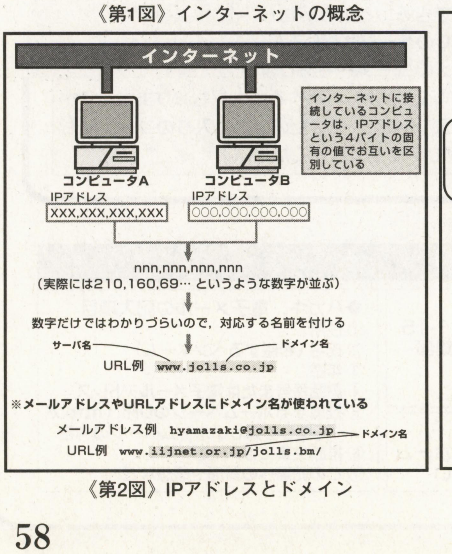
ここに接続されているコンピュータには，固有の番号（IPアドレス）が割りふられ，さらにそれをわかりやすくするための住所（ドメイン名）が存在します。電子メールのアドレスや，ホームページのアドレス（URL：Universal Resource Location）は，この番号や住所がもとになっていることがわかるでしょう（**第2図**）。

ここでいう「インターネットに接続されているコンピュータ」とは，つねに電源が入って，いつでも通信できる状態になっている必要があります。というのも，電子メールはいつ届くかわからないし，公開しているホームページをいつ誰が見にくるかはわからないわけで，それらに応答するためには，つねに待機していなければならないのです。

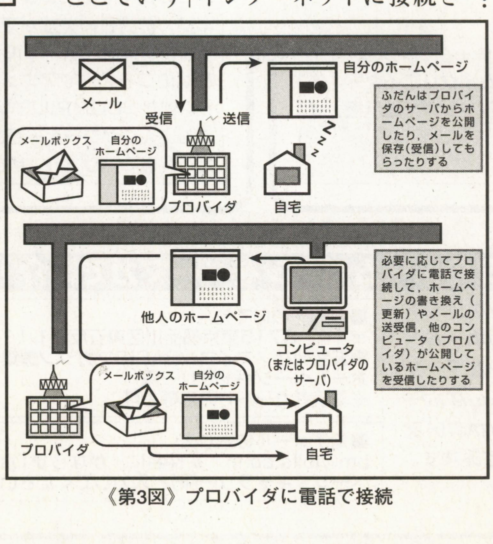
このような常時接続は費用がかかるため，個人でインターネットを使うには，通常「プロバイダ」と呼ばれる接続業者と契約し，使いたいときだけ電話でプロバイダのコンピュータに接続し，電子メールやホームページをプロバイダのコンピュータ（サーバ）経由で送受信する形を取ります（**第3図**）。



《第1図》インターネットの概念



《第2図》IPアドレスとドメイン

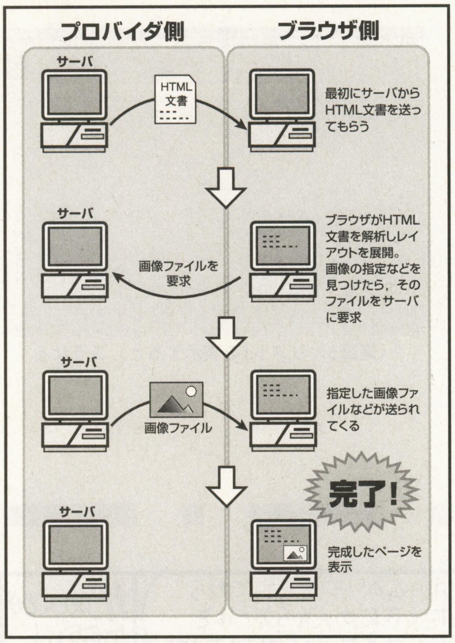


《第3図》プロバイダに電話で接続

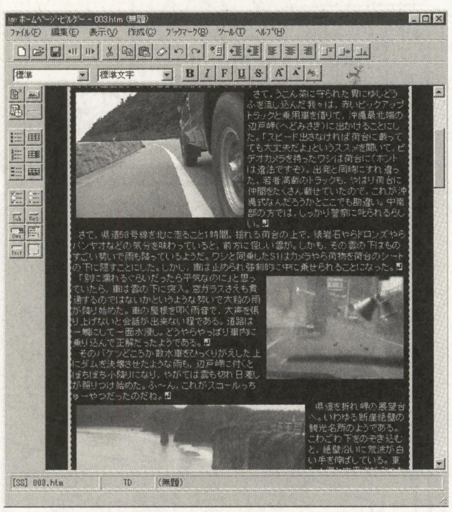
とっても簡単な ホームページのしくみ

ホームページというと，文章や画像，場合によっては音楽やゲームなどが入ったページを思い浮かべるかもしれません。

これらは，基本的に「HTML（Hyper Text Markup Language）」と呼ばれる言語で記述された文書（テキスト）で構成されています。HTML文書では，書式（文字の大きさや種類）の指定やレイアウト，他のページへのリンク，画像ファイル表示の準備をテキストで表現します。



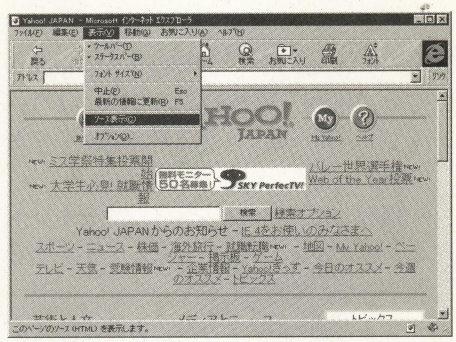
《第4図》ブラウザ表示のしくみ



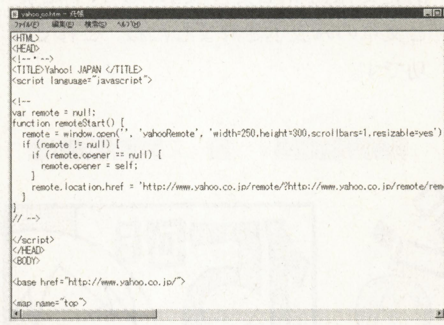
《画面1》ホームページビルダー3の画面

このテキスト・ファイルをブラウザで読み込むと，あら不思議，きれいにレイアウトされた形で表示されるわけです（**第4図**）。

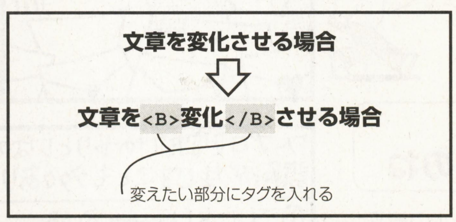
『Microsoft FrontPage』や『ホームページビルダー』など（**画面1**）のホームページ作成ソフトは世の中にたくさんあります。また，ワープロや表計算ソフトなど，ホームページ作成専用ソフト以外でも，HTML形式のファイルを出力できるものもあります。これらのソフトは，実際にレイアウトを画面で確かめながらHTML文書を作成したり，ホームページ全体のデータ管理ができるように，とても便利に作られています。ところが，HTML文書自体は単なるテキスト・ファイルなので，Windows標準の『メモ帳』などのテキスト・エディタさえあれば作成することは可能なのです。



《画面2》ソース表示を選ぶ



《画面3》ホームページは，このようなテキストで作られている



《第5図》変化させたい部分に，タグを挿入していく考えかた

ホームページはテキストでできてるの？

それでは，世の中のホームページが，一体どうやってできているのかをまず見てみましょう。

ブラウザで適当なページを表示したら，おもむろに[ソース表示]の操作をします（**画面2**）。すると，**画面3**のように，テキストが表示されます。基本的にホームページは，このようなテキストと，画像ファイルなどをいくつか使って作られていることがわかります。

これが先ほど触れたHTMLという記述方法に沿った文書で，BASICなどのプログラム言語にくらべたらとても簡単です。

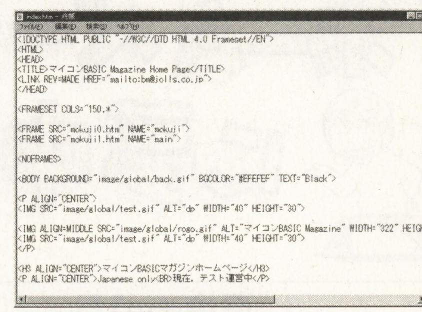
HTMLは，基本的には元の文章の文字データを用意して，書体や書式などを変化させたい部分に「タグ」と呼ばれる不等号で囲まれた記号を埋め込んでいきます（**第5図**）。

```
<HTML>
<HEAD>
ヘッダ部分
</HEAD>
<BODY>
本文
</BODY>
</HTML>
```

《第6図》これがHTMLの基本形だ

《リスト1》

```
<HTML>
<HEAD>
</HEAD>
<BODY>
 HTML文書表示のテストだよ。
</BODY>
</HTML>
```



《画面4》メモ帳だって，立派なテキスト・エディタ

これぞHTMLの基本形！

第6図が，一番基本的なHTML文書の構造です。世の中のページは皆このような形にしたがっているはずですから，おとなしくこの形で書くようにしましょう。

これを見るとわかるように，<HTML>と</HTML>，<HEAD>と</HEAD>というように，同じ単語を使ったタグが対になっています。HTMLにはこのような構造のタグが多数存在し，「／」のついていない宣言するタグではじまって，「／」のついているタグで終わる，という形になっています。

この「／」のついているほうのタグを置くことを「タグを閉じる」なんて言ったりもします。

それでは，この基本にのっとってひとつ何か作ってみましょう。

メモ帳などのテキスト・エディタを使って**リスト1**を入力して，“test.htm”と

いうファイル名で保存しましょう（**画面4**）。

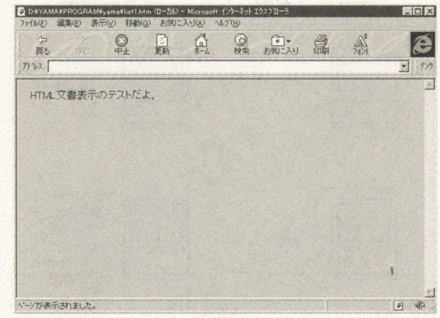
あ，言い忘れましたが，HTML文書は“～.htm”もしくは“～.html”というファイル名をつけるのが約束ごとです。本当は“.html”が正しいみたいですが，世の中には「拡張子は3文字まで」という制限の環境もあるので，“.htm”でもOKということなのでしょう。

ということで，私は基本的に“.htm”というファイル名を使っていますが，4文字の拡張子で何の不自由もないという人なら“.html”を使ってもいいでしょう。

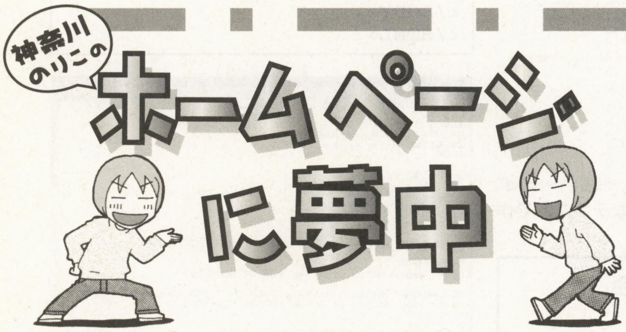
さて，さっそくブラウザで表示してみましょう。

保存したファイルを，インターネットエクスプローラや，ネットスケープ ナビゲータなどで表示します。

すると**画面5**のように，タグの部分が消えて「HTML文書表示のテストだよ」と文章のみ表示されましたね。これで成功です。



《画面5》リスト1を表示すると，こうなる



夢中その15 メールを書くのも大変なのね

ホームページを持つと，大変になるのがメールの管理。たくさんの人からメールをもらえるのはうれしいけれど，同時にトラブルもたえない。

パソコンをクラッシュさせて，これまでもらったメールをすべて消してしまったときは顔面蒼白になり，「紙に書いていれば消えたりしなかったのにー！」と嘆きました（とほほ^^;）。

メールは手紙やファックスとちがって，まったく知らない人とのやりとりが多いのに簡単に送れてしまうので，マナーなど考えずに送ってしまいがちですよね。私がもらうメールでよく困るのは，用件だけ書いてあって，自分がどういう人物なのかという説明がほとんどないメール。もちろん，反対に自分のことばかり長々と書いてあっても困るけれど，受け取る側としてはどういう人がどう思って自分にメールを送ってくれたのかは，誰しも最低限知りたい情報だと思います。

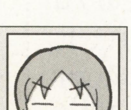
とはいえ，励ましのメールやHPの感想のメールがたくさんもらえるようになって本当に良かったです。私にメールを書いてみたいかたは，「ベーマガ見たよ！」と書いて送ってみてください。



http://plaza8.mbn.or.jp/~kanagawa/「神奈川本舗」

作者紹介　神奈川のりこ

ベーマガの漫画の影響か，HP来訪者数急増でびっくりの神奈川先生。それに応えて，月曜日の夜10時と1時にはチャットに登場するとか。ファンは要チェック！



プログラマー＆クリエイターへの登竜門

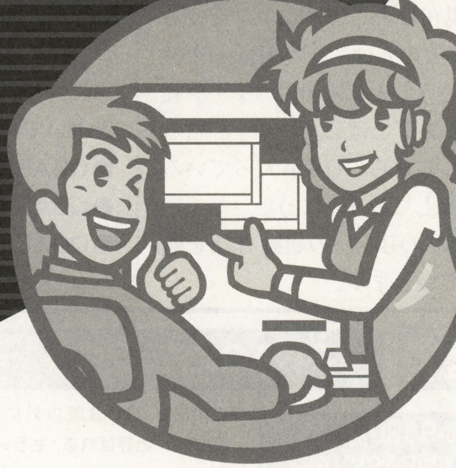
BMプログラミング講座＆特選投稿プログラムコーナー

セガサターン
Windows
FM TOWNS
MSX/2/2+/turboR
PC-8801mkⅡSR
PC-9801
X68000
PC-E500
DOS/V

本コーナーは，さまざまな機種に対応したプログラム言語のプログラミング学習と創作をテーマに，各言語の講座と投稿作品で成り立っています。これから，プロのプログラマーやクリエイターを目指すみなさんにとっても役立つ情報が満載です。手近にあるパソコンに入力して，お楽しみください。

それぞれの記事にはプログラムを作成するときの注意点や改造方法などが紹介されています。また，投稿ページでは，“CHECKER FLAG”というコラムがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムに対し批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから投稿しようとしている人にとっては，とても参考になるでしょう。

ここに掲載されているプログラムは，ベーマガ・ホームページからもダウンロードできます。
URL=http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/



ベーマガ創刊200号記念プログラム・コンテスト開催中！

プログラム投稿者へのお願い

自分の作ったプログラムを投稿しようという人はつぎのきまりを守って応募してください。

①プログラム（作品）ファイル②プログラムの説明，住所・氏名・年令・職業（学校名）・電話番号（連絡のつく時間も）を書いた原稿のテキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし（プリンタで打ち出した原稿も同封のこと），お送りください。

プログラムの説明には，①内容②使いかた・遊びかた③操作方法④プログラムのしくみ（変数表やフローチャートも）⑤プログラムの具体的入力方法，注意点⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点⑦使用機種名⑧言語（バージョン，モードなども）などを書きます。

注1）プログラムは必ずチェックし，ミスを防ぐために2～3本入れてもらえば安心です。

注2）プログラムの説明は，テキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし，念のためプリンタで打ち出したものも同封することが基本ですが，手書き原稿でも受け付けます。その際，できるだけていねいに，マス目のある用紙を使用してください。

注3）フロッピーディスクのラベル，封筒の裏面にも対応機種，言語，プログラム名（ファイル名も），原稿ファイル名，住所，氏名，電話番号を必ず記入してください。

内容はオリジナルのもので，未発表のものに限ります。もし，参考にした記事や本がありましたら，書名，号数，記事名，筆者名，記事のタイトルなども明記しておいてください。

お送りいただいたディスクはお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

掲載されたプログラムに対しては，規定の原稿料をお支払いし，掲載誌をお送りいたします。

編集部

★本誌とじ込みの愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

あて先：〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラムコーナー」係（実用，ミュージック・プログラムなどはっきりわかるように書いてください）

BASIC言語の入手&実行方法・疑問質問にお答えします

BASIC PROGRAM GET & RUN

TEXT●山崎 寛

QBasic特集

今月のこのコーナーでは，最近質問が増えているBASICプログラム言語『QBasic』について，あらためてくわしく紹介していきます。

DOS／Vパソコン・ユーザーなら QBasicは入手済み！

PC／AT互換機（含むDOS／Vパソコン）上で動作するQBasicは，『MS-DOS』や『Windows95』『Windows98』といったOS（基本ソフト）に付属しています。

つまり，現在DOS／Vパソコンを使っているほとんどの人は，このQBasicを持っているということになります。「手軽にプログラミングをはじめたい」と思っている人は，これらのOSが入っているCD-ROMを探してみましょう。

ここからは，QBasicの起動方法を順番に紹介していきます。

CDからハードディスクへ コピーしよう！

QBasicは，Windows95のCD-ROMの中の，“¥OTHER¥OLDMSDOS”（Windows98は“¥TOOLS¥MSDOS”）というフォルダの中に入っています。

QBasicを使うために，以下の必要なファイル5個を，ハードディスクなどにコピーします。“C:¥QBASIC”というように，QBasic用のフォルダを用意するとよいでしょう。

- ●QBASIC.COM
- ●QBASIC.EXE
- ●QBASIC.HLP
- ●QBASIC2.EXE
- ●QBASIC2.HLP

コピー方法は，Windowsのエクスプローラなどを使ってもいいですし，MS-DOSプロンプトからコピー・コマンドを使ってもOKです。ここでは，MS-DOSプロンプトを使って，Cドライブのハードディスクのルート・ディレクトリに“QBASIC”というフォルダを作り，QBasicをコピーする例を示しましょう（CD-ROMはQドライブとしている）。

```
C:↵
CD ¥↵
MD QBASIC ↵
CD QBASIC ↵
COPY Q:¥OTHER¥OLDMSDOS¥QBASIC*.* C:↵
```

※Windows98は「OTHER¥OLDMSDOS」→「TOOLS¥MSDOS」に変更

Get BASIC入手方法

PC-9800用『N88-日本語BASIC(86)』

ここからは，PC98-NXシリーズとの混乱を避けるために，PC-9801／9821シリーズのことを『PC-9800シリーズ』と呼びます。

PC-9800シリーズ用の『N88-日本語BASIC(86)(MS-DOS版)』の種類，価格は，**第1表**のとおりです。これは，PC-9800シリーズならば，どの機種でも動作します。

しかし，PC98-NXシリーズでは動作しませんので，注意しましょう。

表には，いろいろな種類の製品がありますが，通常のプログラミングならば，コンパイラやランタイムサポートは必要ありません。

また，N88-日本語BASICには，このMS-DOS版以外に“DISK-BASIC”と呼ばれる，もう一つの種類が存在します。ですが，こちらはディスクのフォーマットがMS-DOSと異なり，多少使い勝手が悪いことと，最近発売されたPC-9800シリーズでは動作しないことなどのデメリットがあります。これから購入するのであれば，MS-DOS版がおすすめできるでしょう。

購入方法としては，NECの製品を扱っているお店で注文して取り寄せることが可能です。

FM TOWNS用『F-BASIC386』

FM TOWNS用のBASICとしては，**第2表**の製品が用意されています。

このうち『F-BASIC386』コンパイラ（一括翻訳）には，インタプリタ（逐次翻訳）機能なども含まれています。予算があるならばコンパイラを購入するといいでしょう。

購入方法については，富士通製品を扱っているお店で取り寄せるか，全国にある『富士通プラザ』（秋葉原☎03-3251-1448，http://www.fom.co.jp/akiba/index.htm）などを利用するという方法があります。

また，パソコン通信ネット『NIFTY SERVE』のオンライン・ショッピングなどを利用するというのもいいでしょう（GO SACCESSなど）。

《第1表》N88-日本語BASIC(86)（MS-DOS版）のラインナップ

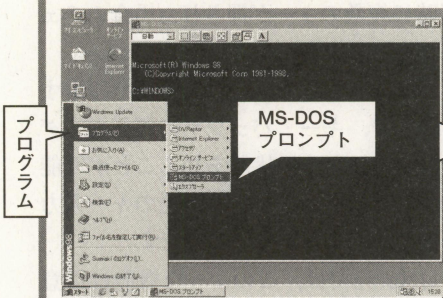
製品名	価格
N88-日本語BASIC(86)(MS-DOS版)(Ver6.2)	17,000円
N88-日本語BASIC(86)コンパイラ(Ver6.2)	47,000円
N88-日本語BASIC(86) ランタイムサポートパッケージ(Ver6.2)	15,000円
問い合わせ先（購入相談や技術的な質問）	
NECパソコンインフォメーションセンター ☎0120-60-9821	

《第2表》F-BASIC386のラインナップ

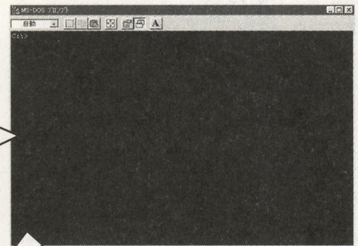
製品名	価格
F-BASIC386 V2.1インタプリタ	25,000円
F-BASIC386 V2.1コンパイラ	45,000円
問い合わせ先（購入相談や技術的な質問）	
FMインフォメーション ☎0120-89-4321	

※N88-BASICと互換性のある『BASIC／98 for Windows』の問い合わせ先は電脳組（☎03-3796-8837）まで！

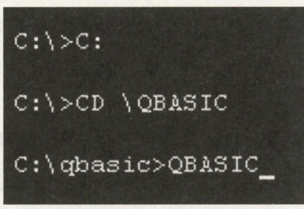
QBasic起動方法



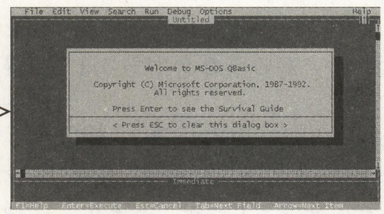
《写真1》MS-DOSプロンプトを起動する



《写真2》[U][S]でMS-DOSを英語モードに切り替える

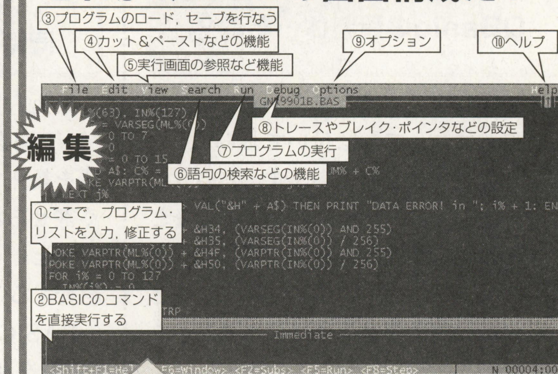


《写真3》これらのコマンドをキーボードから入力する



《写真4》QBasicが起動！ [ESC]キーを押してから，プログラムを入力しよう

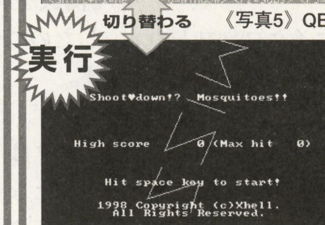
これがQBasicの画面構成だ！



切り替わる

《写真5》QBasicのプログラム編集画面

入力は編集画面，実行は実行画面というように切り替わる



《写真6》QBasicのプログラム実行画面。ちなみにこのプログラムは，'98年9月号に掲載された『Shoot♥down!? Mosquitoes!!』(XHELLさん作)

いよいよQBasicの起動だ！

QBasicを使うときの注意点として，「英語モードのMS-DOS上で実行する」ということがあります。

Windows95／98からは，以下の手順でQBasicを実行してください。

①Windows95／98を起動し，[スタート]ボタンを押して[プログラム]-[MS-DOSプロンプト]を選択してMS-DOSプロンプトを起動（**写真1**）。

②キーボードから「US⏎」と入力し，英語モードに切り替える（**写真2**）。

③QBasicのあるフォルダに移動する。“C:¥QBASIC”フォルダの場合，以下のようにキーボードから入力する。

```
C:⏎
CD \QBASIC⏎
```

※ここでは英語モードのため，[¥]キーを押すと[\]が表示される

④「QBASIC⏎」と入力して，QBasicを起動する（**写真3**）。

⑤**写真4**の画面になるので，[ESC]キーを押してから，プログラムを入力する。

QBasicの操作方法を覚えよう！

ここで，**写真5**と**写真6**を見てください。これが，QBasicの画面構成です。このようにQBasicは，「プログラム編集画面」と「プログラム実行画面」を切り替えて使用します。

まずは，**写真5**のプログラム編集画面について紹介していきましょう。編集画面は，

●プログラム編集部分

●直接実行部分

●メニュー

にわけられています。

プログラム編集部分と直接実行部分は，マウスでそれぞれの画面をクリックするか，[F6]キーを押すことで切り替えることができます。メニューは，マウスでクリックするか，[Alt]キーを押してからカーソル・キーで操作します。

リストは，プログラム編集部分に入力していきます。日本語は使えないので注意してください。

プログラムの実行は，[Run]メニューもしくは[F5]キーで可能です。実行すると，画面は「プログラム実行画面」に切り替わります（**写真6**）。

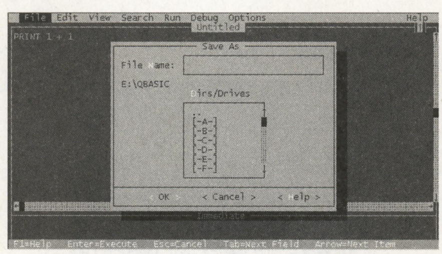
プログラム終了，またはプログラム強制終了させると，画面はもとの編集画面にもどります。プログラムの強制終了には，[Ctrl]キーを押しながら[Pause]キーを押してください。

入力したプログラムをファイルとしてセーブするには，メニューより[File]-[Save As]を選んで，名前を付けて保存してください（**写真7**）。なお，[Save]は上書き保存です。

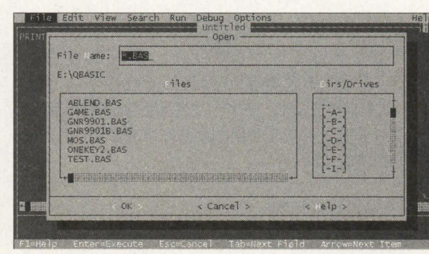
ファイルを読み込むときは，メニューより[File]-[Load]でファイルをロードしてください（**写真8**）

QBasicを終了するには，メニューより[File]-[Exit]を選択してください。MS-DOSプロンプトを日本語モードにもどすときは，「JP⏎」と入力します。

QBasicのセーブとロード



《写真7》ドライブとフォルダ（ディレクトリ）を指定して，ファイル名を付けて保存する



《写真8》読み込みたいファイルを指定して，[OK]を選択する

QBasicの資料は…どこ？

このQBasic，あたりまえかもしれませんが紙のマニュアルは付いておらず，ヘルプも英語で表記しています。ということで，QBasicに関する書籍，資料などを求める人も少なくないでしょう。しかし，QBasicについての日本語の書籍というのは，残念ながら私は見たことがありません。

ただし，QBasicはマイクロソフトの『QuickBasic（クイックベーシック）』に近いため，QuickBasicの資料はある程度役に立つことでしょう。QuickBasicに関しては，いくつかの書籍が出版されているようで，書店でも簡単に見つけることができます。

注目！　QBasicで同時キー入力を判定する！

最近，「QBasicで，N88-BASICの“INP関数”のようなキー入力判定の方法を教えてください」という質問が数多く寄せられています。今回はQBasic小特集ということで，この方法についても紹介することにしましょう。

BASICでゲームを作る場合，INKEY$関数を利用してキー入力のチェックをしたのでは，いろいろ不都合があります。

まず一つに，INKEY$関数で得られるデータは，キー・バッファに溜（た）まったデータとなってしまうことです。つまり，リアルタイムにキーの状態を受け取れず，遅れがでる場合があります。また，同時に複数のキーが押された場合のチェックもできません。

N88-BASICでは，INP関数を利用することで，キー・バッファに関係なくダイレクトにキーの状態を知ることが可能です。そのため，ゲーム用途のキー入力を簡単にチェックできるのです。

QBasicでは，このような機能は用意されていないようです。そこで，機械語を使ってキー入力の状態をダイレクトに得るプログラムを作ってみました（リスト1）。

この『QBasic同時キー入力判別プログラム』を自作プログラムに流用すれば，簡単に複数のキーが同時に押された場合でもキーのチェックをすることができます。

アクション・ゲームやシューティング・ゲームなど，操作性が鍵を握るようなおもしろいゲームに役立ててください。本誌投稿プログラム・コーナーで，QBasicが今以上に活気づくことを期待しています。

QBasic同時キー入力判別プログラムの使いかた

リスト1を自作のプログラムに組み込んだ場合，配列変数IN%の中に，つねにそのときのキーボードの状態が入っています。IN%の値を見て，0のときはキーが押されていない，1のときは押され

携帯端末でQBasic!?　Technical Column

QBasicは，VGAの画面モードを使用していますが，オプションのスイッチをつけることで，CGAで起動することもできます。つまり，CGAの画面モードしか持たない携帯端末のタグイでも，QBasicは動作するのです。

具体的には，

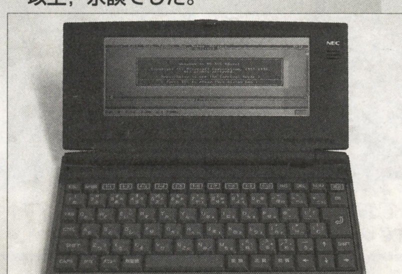
```
QBASIC /G ↵
```

と起動することで，QBasicはCGAモードになります。

ただし，ほとんどのスクリーン・モードが使用できなくなるため，本誌に掲載されているような一般的なQBasicのプログラムは動作しません（SCREEN文でエラーがでる）。

このため，何に使うのかというと多少疑問が残りますが，一応このような形でも使えますということで。

以上，余談でした。



▲筆者所有のモバイルギア（MC-MK12）で，CGAエミュレータを使用してQBasicを動かしたところ。このエミュレータを入手したい人は，NIFTY SERVE（ニフティ・サーブ）で「GO FNECMC」に行こう

《リスト1》『QBasic同時キー入力判別プログラム』のリスト

```
DIM ML%(63), IN%(127)
DEF SEG = VARSEG(ML%(0))
FOR i% = 0 TO 7
  SUM% = 0
  FOR j% = 0 TO 15
    READ A$: C% = VAL("&H" + A$): SUM% = SUM% + C%
    POKE VARPTR(ML%(0)) + i% * 16 + j%, C%
  NEXT j%
  READ A$: IF SUM% <> VAL("&H" + A$) THEN PRINT "DATA ERROR! in "; i% + 1: END
NEXT i%
POKE VARPTR(ML%(0)) + &H34, (VARSEG(IN%(0)) AND 255)
POKE VARPTR(ML%(0)) + &H35, (VARSEG(IN%(0)) / 256)
POKE VARPTR(ML%(0)) + &H4F, (VARPTR(IN%(0)) AND 255)
POKE VARPTR(ML%(0)) + &H50, (VARPTR(IN%(0)) / 256)
FOR i% = 0 TO 127
  IN%(i%) = 0
NEXT i%
ON ERROR GOTO ERRTRP
CALL ABSOLUTE(VARPTR(ML%(0)))
'MACHINE LANGUAGE DATA
DATA FA,1E,06,50,56,8C,C8,8E,D8,B8,00,00,8E,C0,BE,54,796
DATA 00,26,8B,04,A3,79,00,26,8B,44,02,A3,7B,00,B8,30,4CE
DATA 00,26,89,04,8C,C8,26,89,44,02,5E,58,07,1F,FB,CB,59E
DATA FA,1E,50,B8,00,00,8E,D8,58,80,FC,4F,75,14,50,B7,739
DATA 00,8A,D8,D0,E3,B4,01,24,80,74,02,B4,00,88,A7,7D,744
DATA 00,58,1F,FB,CF,FA,1E,06,56,50,8C,C8,8E,D8,B8,00,777
DATA 00,8E,C0,BE,54,00,A1,79,00,26,89,04,A1,7B,00,26,56F
DATA 89,44,02,58,5E,07,1F,FB,CB,00,00,00,00,00,00,00,371

'----------
'ここに，自作のプログラム本体を組み込んでください
'プログラムの終了は，“END”
'ではなく，“GOTO ENDPRG”とする。
'-----------


'END ROUTINE
ENDPRG:
CALL ABSOLUTE(VARPTR(ML%(0)) + &H55)
END

'ERROR TRAP
ERRTRP:
CALL ABSOLUTE(VARPTR(ML%(0)) + &H55)
PRINT "ERROR"; ERR; " in "; ERL
END
```

※このプログラムは機械語を使用しているほか，とくに暴走の危険性が高いものとなっています。必ず実行前にセーブするようにしてください。

ているということがわかります。

IN%の配列は0～127まであり，それぞれ一つずつのキーに対応しています（一部複数のキーに対応しているものもあるので注意）。数字とキーとの対応は，**第1表**を見てください。

たとえば，スペース・キーは「57」に対応しているので，今まで

```
IF INKEY$=" " THEN ～
```

と書いていたようなプログラムは，

```
IF IN%(57)=1 THEN ～
```

とすればよいことになります。

終了方法に注意しよう！

この機械語ルーチンを組み込んだ場合，下記のプログラム終了方法を必ず守ってください。これをまちがえると，「確実に暴走」します。

●プログラムをEND命令で終了させる場合

END命令もしくはプログラムの最後にたどり着く前に，

```
CALL ABSOLUTE(VARPTR(ML%(0)
)+&H55)
```

を実行するようにプログラムを記述してください。

●プログラムがエラー終了した場合

リスト1のように，エラー・トラップを組み込むか，さもなければエラー終了後すぐ直接実行部分で

```
CALL ABSOLUTE(VARPTR(ML%(0)
)+&H55)
```

を実行してください。

●[Ctrl]＋[Pause]キーでプログラムを中断した場合

そのままプログラムの実行を再開しない場合，直接実行部分で

```
CALL ABSOLUTE(VARPTR(ML%(0)
)+&H55)
```

を実行してください。

機械語ルーチンの解説

QBasicからキー入力チェックを使うだけならば，別に機械語の内容を理解しておく必要はありません。ここからは，その処理の中身が気になる人のために，簡単に説明をしておきましょう。

この機械語ルーチンは，実行するとキーボード割り込み（INT 15H）を奪い取り，「キーが押されたとき」「キーが離されたとき」に，割り込みルーチンが呼びだされるようになります。

割り込みルーチンでは，キーが押されたのか，離されたのか，どのキーなのかを判別し，これにしたがってメモリ（配列変数IN%の内容）を書き替えます。

終了時に呼んでいる機械語ルーチンでは，最初に奪い取った割り込みをもとにもどします。これを行なわないと，割り込みルーチンは呼びだされ続けるのですが，割り込みルーチンはQBasic上で確保したメモリ上にあるため，このメモリが破棄された時点で暴走することになります。

QBasicに関する質問も，どんどん募集します。それでは，また来月！

疑問質問感想ないですか？

このコーナーでは，プログラムに関するQ＆Aを掲載しています。

プログラムに関する疑問（「こんなゲームを作りたいんだけど，ここがうまくいかない！」とか「このプログラムの入力方法がわからない～」）などがありましたら，下記住所までハガキや封書でお送りください。住所，氏名（ペンネーム），年齢，職業，電話番号も忘れずに。

■あて先
〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
GET＆RUN係

また，電子メール（bm@jolls.co.jp）でも受け付けますが，その場合タイトルにGET＆RUN係と明記してください。

《第1表》キーボードとスキャン・コードの対応

コード	キー	備考
001	[ESC]	なし
002	[1ぬ]	なし
003	[2ふ]	なし
004	[3あ]	なし
005	[4う]	なし
006	[5え]	なし
007	[6お]	なし
008	[7や]	なし
009	[8ゆ]	なし
010	[9よ]	なし
011	[0わ]	なし
012	[–ほ]	なし
013	[＾へ]	なし
014	[Back space]	なし
015	[Tab]	なし
016	[Q た]	なし
017	[W て]	なし
018	[E い]	なし
019	[R す]	なし
020	[T か]	なし
021	[Y ん]	なし
022	[U な]	なし
023	[I に]	なし
024	[O ら]	なし
025	[P せ]	なし
026	[@゛]	なし
027	[[゜]	なし
028	[Enter]	フルキーまたはテンキー
029	[Ctrl]	左または右
030	[A ち]	なし
031	[S と]	なし
032	[D し]	なし
033	[F は]	なし
034	[G き]	なし
035	[H く]	なし
036	[J ま]	なし
037	[K の]	なし
038	[L り]	なし
039	[；れ]	なし
040	[：け]	なし
041	[半角／全角]	なし
042	[Shift]	左
043	[]む]	なし
044	[Z つ]	なし
045	[X さ]	なし
046	[C そ]	なし
047	[V ひ]	なし
048	[B こ]	なし
049	[N み]	なし
050	[M も]	なし
051	[, ね]	なし
052	[. る]	なし
053	[／め]	なし
054	[Shift]	右
055	[＊]	テンキー
056	[Alt]	左または右
057	[Space]	なし
058	[Caps Lock 英数]	なし
059	[F1]	なし
060	[F2]	なし
061	[F3]	なし
062	[F4]	なし
063	[F5]	なし
064	[F6]	なし
065	[F7]	なし
066	[F8]	なし
067	[F9]	なし
068	[F10]	なし
069	[Num Lock]	なし
070	[Scroll Lock]	なし
071	[7]	テンキー
071	[Home]	左Shiftも同時にONになる
072	[8]	テンキー
072	[↑]	左Shiftも同時にONになる
073	[9]	テンキー
073	[Page Up]	左Shiftも同時にONになる
074	[−]	テンキー
075	[4]	テンキー
075	[←]	左Shiftも同時にONになる
076	[5]	テンキー
077	[6]	テンキー
077	[→]	左Shiftも同時にONになる
078	[+]	テンキー
079	[1]	テンキー
079	[End]	左Shiftも同時にONになる
080	[2]	テンキー
080	[↓]	左Shiftも同時にONになる
081	[3]	テンキー
081	[Page Down]	左Shiftも同時にONになる
082	[0]	テンキー
082	[Insert]	左Shiftも同時にONになる
083	[.]	テンキー
083	[Delete]	左Shiftも同時にONになる
087	[F11]	なし
088	[F12]	なし
093	[アプリケーションキー]	なし
112	[カタカナ ひらがな]	なし
115	[\ ろ]	なし
121	[前変換 変換(次変換)]	なし
123	[無変換]	なし
125	[¥_]	なし

Dr.Dの特別講座

本番まで あと1か月！

『大学入試センター試験』直前予想問題編

BM大学入試対策委員会

いよいよセンター試験まであと1か月あまりじゃ！ BM大学入試対策委員会は，試験直前・緊急企画として，予想問題を作ってみたので，ぜひためしてみてほしい。比較的簡単な問題なので，来年以降受験する人も要チェックじゃ！

その前に，まずは先月'98年12月号の解答から紹介していくぞ。

'98年12月号・問1解答

INPUT命令は入力した値のチェックが重要だ！

前号の問1は，円の面積を計算させるプログラムじゃ。正解は，**リスト1**のようになる。ヒントで指南したように，入力した半径rの値によって，30行と40行でプログラムの流れを変えるようにしているので注意してほしい。

さて，ここでまず20行の隠された部分に注目じゃ（①の部分）。「"（ダブル・クォーテーション）」で囲まれた注釈文と，20行自体の書式から，ここに入るのはすぐに「INPUT」となることがわかるじゃろう。

前述したように，つぎの30行，40行のIF命令による条件分岐は，半径rの条件について考えれば簡単じゃ。

まず，30行の隠された部分を考えてみよう（②の部分）。ここは，rに関する条件が「真（正しい）」なら20行へ，「偽（正しくない）」だったら40行へ処理を移動させておる。

処理が20行へ移動するということは，もう一度半径を入力することになる。これはどういうことかというと，「入力された値が正しくないから，やり直し」ということに気づいてほしい。これは，半径rに負（マイナス）の数値が入力された場合が該当するわけじゃ。

つまり，この30行では入力された半径の値が正か負かを判断して，条件分岐させている。よって，隠された部分には「r<0」という条件が入るのじゃ。

つぎに，40行の隠された部分を考えてみよう（③の部分）。30行で半径rの値が正だった場合，この40行の処理が行なわれる。

ここのIF命令をよく見ると，条件が満たされれば70行へ処理が移動し，プログラムは終了することになる。もし満たされていなければ，処理は50行へ移動して実際に円の面積の計算をするわけじゃ。

問題をよく読むと，入力された半径rが「0」の場合はプログラムを終了させることになっている。よって，40行目の隠された部分は「r=0」という条件が入ることがすぐわかるはずじゃ。

《リスト1》'98年12月号問1の正解プログラム・リスト

```
10 CLS                                     '画面消去
20 [INPUT] "円の半径を入力して下さい", r  ①  '半径の入力
30 IF [r<0] THEN 20 ELSE 40  ②             '半径が負でないかチェック
40 IF [r=0] THEN 70 ELSE 50  ③             '半径が0ならプログラム終了
50 S=3.1416* (r^2)                         '半径を計算する
60 PRINT S                                 '計算した半径を画面表示
70 END                                     'プログラム終了
```

'98年12月号・問2解答

ゲーム制作には欠かせないINKEY$関数

問2は，「入力されたキーの文字を10回表示させる」という非常に簡単なプログラムじゃ。ちなみにこのINKEY$関数は，センター試験には出題されないので，受験者はここから先は読まんでもよろしいぞ（笑）。

正解は，**リスト2**のようになる。30行の隠されたところ（④の部分）の右側には，「INKEY$」が入るのはすぐにわかると思う。左側は，そのINKEY$によって，入力された文字を入れるための文字変数じゃ。これは，実際に入力した文字を表示させている50行の「PRINT A$」を見れば，一発でわかるじゃろう。よって，30行は「A$=INKEY$」となる。

つぎは，40行の隠された部分じゃ（⑤の部分）。これは，FOR～NEXT命令で，繰り返す回数を指定すればよい。問題文に「10回表示させる」と書かれていることから，10回繰り返せばよいことがすぐにわかるはずじゃ。

リスト2では「1 TO 10」となっておるが，「0 TO 9」などでも正解じゃ。要は，10回繰り返しておればよい。

ここで，「このプログラムでは，実行したとたんにキー入力をチェックしてしまうため，実際にA$に文字を入れるのは不可能なのでは？」というツッコミが入るかもしれん。そんな人向けに，30行は

```
30 [A$]=[INKEY$:IF A$="" THEN
[30]
```

としてもよいぞ（チト苦しいかの…）。

《リスト2》'98年12月号問2の正解プログラム・リスト

```
10 CLS                                 '画面消去
20  PRINT "何かキーを押してください"   'キー入力をうながす
30 [A$]=[INKEY$]  ④                    'キー入力チェック
40 FOR I=[1]TO [10]  ⑤                 '変数Iを1～10で繰り返す
50 PRINT A$                            '入力されたキーを表示
60  NEXT                               '40行～60行の繰り返し
70  END                                'プログラム終了
```

数学Ⅰ・数学A

※これは編集部が独自に作成した予想問題です

第1問 （予想問題）（配点　20）

つぎのプログラムは，約数の個数を求めるものである。このプログラムについて，以下の問いに答えよ。

```
10 INPUT A
20 FOR N=1 TO A
30 Y=0
40 FOR I=1 TO N
50 IF N [ア] INT(N/I)*I THEN Y=Y+1
60 NEXT I
70 PRINT N;"の約数の個数Y=";Y
80 NEXT N
90 END
```

(1) [ア] について当てはまるものを，次の(0)～(9)のうちから選び，プログラムを完成せよ。

(0)+	(1)-	(2)*	(3)/	(4)=
(5)<>	(6)>	(7)<	(8)>=	(9)<=

(2) このプログラムを実行して，変数Aに4を入力すると，画面には

[イ] の約数の個数Y= [ウ]
[エ] の約数の個数Y= [オ]
[カ] の約数の個数Y= [キ]
[ク] の約数の個数Y= [ケ]

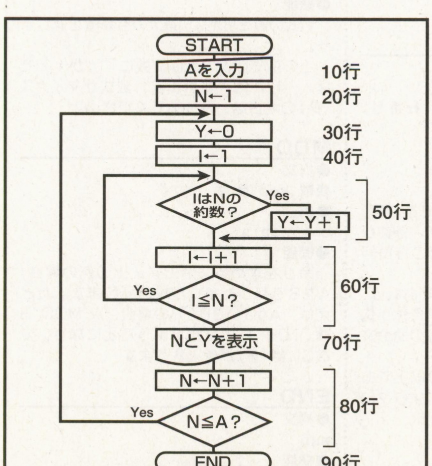
と4行表示される。

(3) また，変数Aに10を入力すると，Y=2と表示されるのは全部で [コ] 行ある。

どんなプログラムなのか理解しよう！

いよいよ予想問題じゃ。問題を読むときにポイントとなるのが,「このプログラムは何をするものなのか?」ということじゃ。

ここでは，約数の個数を求めるプログラムということが問題文に明記されているため，内容はすぐにわかるじゃろう。



《第1図》問題のプログラムのフローチャート

しかし，何のプログラムなのか書かれていないことも，試験ではよくあること。あたえられたプログラムが何をするものなのか，いち早く理解することが大切なのじゃ。センター試験のような選択マーク式の場合は，スピードも重視されるからの。

“約数”というキーワードが問題からすべて隠されている場合は，プログラム中のキー・ポイントを探せばよい。ここでは，50行の「IF命令で，INT(N/I)＊IとNを比較している」ということから，約数や最大公約数，さらに最小公倍数や分数計算などを連想して，プログラムの中身を予測するのじゃ。そして，40行～60行のループ（繰り返し）と，20行～80行の2重ループで何をしているか，限定していけばよい。

日ごろから，教科書や教科書に載っている例題，そして本誌をよく読んで，プログラムを研究しておくことも大事じゃぞ。

このプログラムのフローチャートは，第1図のようになる。このようにある程度プログラムの内容がわかったら，実際に問題を解いていくことにしよう。

IF命令は条件と処理内容をよく見よう！

それでは，設問(1)からとりかかろう。

これは，ポイントとなる50行のIF命令に関する問題となっとる。空欄[ア]は，IF命令の“条件”の部分じゃな。NとINT(N/I)＊Iとの関係によって，条件がわかれることになる。

条件が真（正しい）のとき，「Y＝Y＋1」が行なわれる。これは，変数Yを1増加させるという処理じゃ。

ここで70行を見ると，変数Yは約数の個数ということがわかる。つまり，50行の条件が真のとき，約数の個数が増えるわけじゃ。

それでは，NとINT(N/I)＊Iの値を，実際に数値をあてはめてみることにしよう。INT関数は，あたえられた値を超えない最大の整数値を求めるものじゃ。N=3として，40行～60行のループに合わせてIの値を変化させてみる。

N=3，I=1ならINT(N/I)＊I=3
N=3，I=2ならINT(N/I)＊I=2 …①
N=3，I=3ならINT(N/I)＊I=3

この結果を見ると，①のときNとINT(N/I)＊Iの値が異なることがわかる。これは，「2は3の約数ではない」ということを意味するわけじゃ。

つまりこのループでは，あたえられた数値（変数N）に対して，あたえられた数値以下のすべての数で割って，まず商を求める。そして，その商に割った数を掛け，もとの数値と同じかどうか比較し，約数の個数を調べているのじゃ。

ここまでくれば，[ア]に何が入るかわかるじゃろう。NとINT(N/I)＊Iが等しければ約数ということから，正解は「(4)＝」じゃ。

ちなみに50行は，

```
50 IF N MOD I=0 THEN Y=Y+1
```

というMOD関数を使って表記されることもある。「N MOD I=0」は，NをIで割った余りが0という意味じゃ。

センター試験にでる命令および関数を

コラムでまとめているので，しっかり覚えておこう。

ループを頭の中で実行してみよう！

つぎに，設問(2)について考えてみよう。

これは，実際にプログラムに「4」という数値を入れた場合，どのような結果になるかを答える問題じゃな。

考えかたとしては，実際に数値を入れて頭の中でプログラムを動かしてみることがある。変数などは，問題用紙の空欄にでも表を作って，その表に書き込みながら解いていくという手もあるぞ。

最初にも書いたが，このプログラムは20行〜80行と，40行〜60行の2重ループになっておる。20行〜80行の外側のループは，入力した数値の回数だけ繰り返す。そして40行〜60行の内側の繰り返しは，先ほど解説した約数の個数を実際に調べているループである。

まずは，外側のループに注目しよう。このループでは，変数Nの値を1から4に変えて繰り返し処理をしている。注目してほしいのが，ループ内ではNの値はまったく変更されていないことじゃ。そうなると，70行の「PRINT N」の部分はループのたびに「1，2，3，4」と表示されることがわかる。

つまり，

[1]の約数の個数Y=[ウ]

[2]の約数の個数Y=[オ]

[3]の約数の個数Y=[キ]

[4]の約数の個数Y=[ケ]

となるところまでわかったのじゃ。ここまでくれば，あとはプログラムがわからなくても解答できるじゃろう。

結論として，プログラムは**第2図**のような処理が行なわれる。

外側のループN=1	N=1，I=1ならINT(N/I)＊I=1	←約数
外側のループN=2	N=2，I=1ならINT(N/I)＊I=2	←約数
	N=2，I=2ならINT(N/I)＊I=2	←約数
外側のループN=3	N=3，I=1ならINT(N/I)＊I=3	←約数
	N=3，I=2ならINT(N/I)＊I=2	
	N=3，I=3ならINT(N/I)＊I=3	←約数
外側のループN=4	N=4，I=1ならINT(N/I)＊I=4	←約数
	N=4，I=2ならINT(N/I)＊I=4	←約数
	N=4，I=3ならINT(N/I)＊I=3	
	N=4，I=4ならINT(N/I)＊I=4	←約数

《第2図》「4」を入力した場合の処理の流れ

よって，画面表示はつぎのようになるわけじゃ。

[1]の約数の個数Y=[1]

[2]の約数の個数Y=[2]

[3]の約数の個数Y=[2]

[4]の約数の個数Y=[3]

数学的な視点からアプローチしてみよう

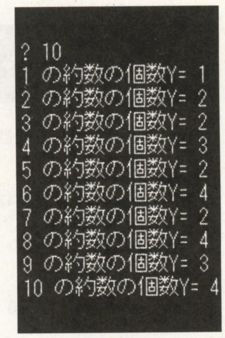
設問(3)も，(2)の延長のような問題じゃ。変数Aに10を入力したとき，Yの値が2となるようなNの値はいくつあるかを求めるわけじゃな。

このような場合，設問(2)のように一つ一つ処理の流れを考えると，非常に時間がかかる。試験は，効率よくこなしていくことが大切じゃ。

そのため，考えかたを「約数が二つになるのは何？」というように，数学的なアプローチをすればよい。約数が二つになるのは，“素数”じゃな。1〜10のあいだには，素数は「2，3，5，7」の四つがある。

答は，[4]行じゃ。

ちなみに，10を入れた場合のプログラムの実行結果は，**写真1**のようになる。Y=2となっているのは，確かに四つあることがわかるじゃろう。



《写真1》「10」を入力したときの画面（F-BASIC V6で実行）

まとめ

今回は，比較的やさしい問題にしたが，理解できたじゃろうか？　最初の(1)以外はそれほどむずかしい問題ではないと思うぞ。

昨年度のセンター試験では，(1)のように等号／不等号を入れさせてプログラムを完成させる問題もでておるので，要チェックじゃ。

プログラムの傾向として，この予想問題にも入れた「INPUT」「FOR〜NEXT」「IF」「INT」などの命令や関数は，必ず使われると言ってもよい。本番までに，絶対マスターしておくこと。

来月は，ちょっとむずかし目の問題を用意するので，それまでにさらなる勉強をしておいてほしい。カゼにも気をつけるんじゃぞ！

入試にでる基本命令&関数をチェック！

INPUT
●構文
INPUT "コメント",変数名,変数名,…
●例
INPUT "数値を入力してください",A
●機能
数値や文字をユーザーに入力させます。入力した値は，変数に代入されます。上の例では，ユーザーが「3」と指定した場合，変数Aには3が入ります。

PRINT
●構文
PRINT "文字列"（または数値，数式，記，・変数）
●例
①PRINT "マイコンBASICマガジン"
②PRINT A+B
③PRINT 10*3+3
④PRINT "答は";A;"です"
●機能
数値や記号，文字列などを画面やプリンタに出力(表示)します。
①画面には「マイコンBASICマガジン」と表示されます。
②変数Aと変数Bの内容を足したものが表示されます。変数Aが3で，変数Bが2の場合，画面には5と表示されます。
③「10×3+3」の計算式の結果，つまり33が表示されます。
④変数Aに256が入っていた場合，画面には「答は256です」と表示されます。

GOTO
●構文
GOTO 行番号
●例
GOTO 40
●機能
指定した行番号へ処理が移ります。上の例では，プログラムの流れ(制御)がこの行番号40行へ移ります。

FOR〜NEXT
●構文
FOR 変数=初期数値 TO 最終数値（変数でも可）
：
NEXT 変数
●例
```
10 FOR I=0 TO 9
20  PRINT I
30 NEXT I
```
●機能
FORとNEXTで囲まれた処理を，指定回数だけ繰り返します。変数の値が一つずつ増えていき，最終数値になるまで繰り返しを続けます。上の例では，「0 1 2 3 4 5 6 7 8 9」と，10回変数Aの内容を画面に表示させます。

IF〜THEN…
●構文
①IF 条件 THEN 命令文（行番号）
②IF 条件 THEN 命令文1（行番号）ELSE 命令文2（行番号）
●例
IF A>=0 THEN 50 ELSE END
●機能
①の場合，条件が真(正しい)であれば，THEN以降の命令文を実行します。条件が偽(正しくない)の場合は，つぎの行番号へ処理が移ります。
②の場合，条件が真(正しい)であれば，THEN以降の命令文1を実行し，条件が偽(正しくない)ならば，ELSE以降の命令文2を実行します。
上の例では，変数Aの内容が0以上であれば行番号50行へ移り，0未満ならプログラムを終了します。

INT
●構文
INT 数式
●例
①A=INT(1.25)
②A=INT(-3.5)
●機能
数式の値を超えない最大の整数値を返します。
上の例では，①では変数に「1」が，②では「-4」が代入されます。数式がマイナス(負)の場合は，注意してください。

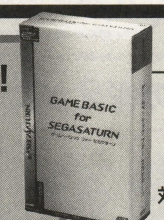
MOD
●構文
変数 MOD 変数
●例
C=A MOD B
●機能
余りを求める命令です。上の例の場合，AをBで割った余りが求められます。たとえば，Aが10でBが3の場合，A MOD Bは「10÷3」の余りということになり，変数Cには「1」が代入されます。

END
●構文
END
●機能
プログラムを終了します。

ポリゴンを使った3Dゲームがキミの手で制作できる！

GAME BASIC for SEGASATURNでゲームを作ろう！

（ゲームベーシック フォー セガサターン）



GAME BASIC for SEGASATURN
価格12,800円
対応機種：セガサターン
問い合わせ先
アスキー ET営業部
☎03-5433-7151
ホームページ
http://www.ascii.co.jp/et/main.html
動作環境
要サターン，推奨Windows95が動作するパソコン，サターンのみで動作させる場合はキーボード（価格5,800円）とフロッピーディスク・ドライブ（価格9,800円）を推奨

第6回 ポリゴンの衝突判定を使って『3Dインベーダー』を作る！

みなさん，先月'98年12月号の3Dドライブ・ゲームはもう遊んでいただけましたか？ 『GAME BASIC for SEGASATURN（以下サターンBASICと略）』のもつ高速性がわかるサンプルですから，ぜひベーマガ・ホームページからダウンロードして遊んでみてください。さて今月は，ゲームにおける一つの重大な要素である“衝突判定”をテーマにしたいと思います。

TEXT & PROGRAMMING
山崎 寛



Hiroshi Yamazaki Profile

神奈川県生まれ。8ビット最強のゲームBASICである，M5の『BASIC-G』にてプログラミングをはじめる。最近，『CDDB』（インターネット上の音楽CDデータベース）に対応したソフトをいくつか使ってみたが，日本のCD用にサーバが統一されていないのが難点か。しかし，発売当日すかさずデータが登録されていたことがあり，驚いた。

昔は衝突処理に苦労した なぜ？

今回のテーマは“衝突判定”です。これは，シューティング・ゲームで「自機と敵がぶつかった」「弾と敵がぶつかった」など，ゲーム中のキャラクターなどがぶつかったことを判定するということ（第1図）。アクション・ゲームの基本ともいえる処理の一つです。

この衝突判定という作業は，たいていキャラクターの座標（場所）を“IF命令”を使って比較します。

昔のパソコンのBASICは，今とくらべると非常に処理速度が遅く，ゲームを作るのにも苦労しました。中でもIF命令は処理に時間がかかり，IF命令を使うことの多い衝突判定は処理速度低下の原因になっていました。

キャラクターを動かす画面描画とともに，この衝突判定をいかに高速化するかというのが，BASICでゲームを作るうえでプログラマーの腕の見せどころだったのです。

じつはサターンBASICの衝突判定は…

時代が変わって，現在のサターンBASICでは，主にポリゴンやスプライトを使ってゲームのキャラクターを表現しています。そして，注目すべきことに，サターンBASICにはポリゴンやスプライトの衝突判定を自動的に行なう機能が装備されていることがあります。

というわけで，あまり苦労せずに衝突判定ができるのです。昔の苦労を考えれば，じつにいい時代になったものです（笑）。

衝突判定の使いかたを見てみよう！

それでは，さっそくサターンBASICの衝突判定の使いかたを紹介しましょう。

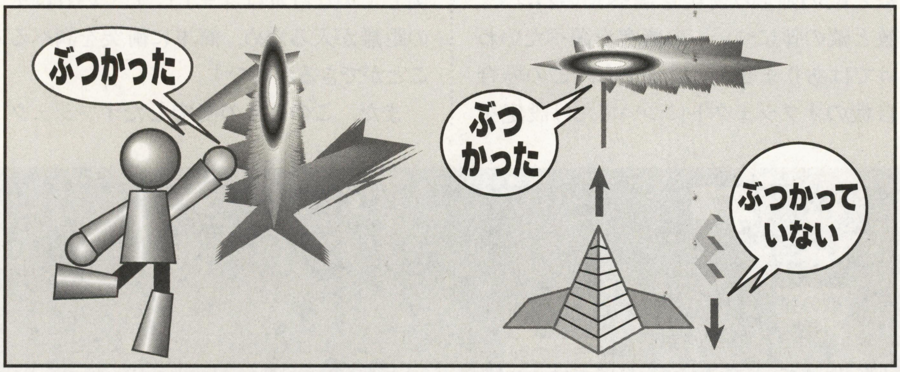
衝突判定は，オブジェクト単位で行なわれます。衝突判定をするには，

- **衝突を調べたいオブジェクトすべてに，同じ衝突判定グループを登録**
- **他との衝突を調べたいオブジェクトに，判定を行なうよう設定**

という手順で処理を行ないます。

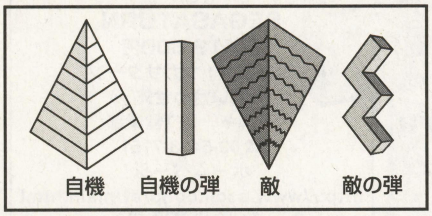
この“衝突判定グループ”は，全部で16種類あります。つまり，16種類のちがった組み合わせの衝突判定を判別することが可能です。

その設定については，文章だけではわかりにくいので，例をあげて説明するこ

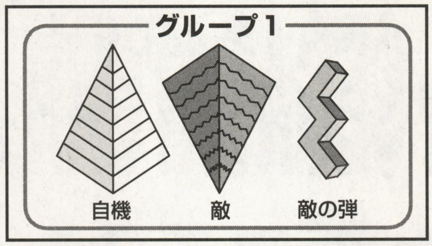


《第1図》キャラクターがぶつかったかどうかを調べるのが衝突判定だ

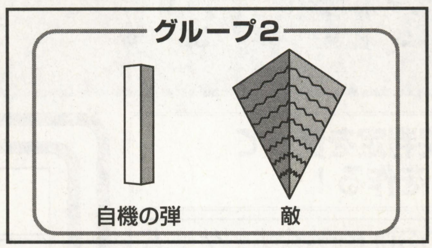
衝突判定グループの考えかた



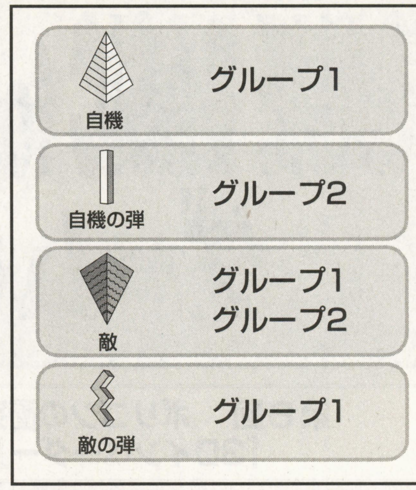
《第2図》このように，全部で4種類のオブジェクトがあったとする



《第3図》グループ1にはこの三つが入る



《第4図》グループ2にはこの二つが入る



《第5図》各オブジェクトから見たグループの所属状態はこうなるのだ！

とにしましょう。第2図を見てください。このように，自機，自機の弾，敵，敵の弾の4種類のオブジェクトがあったとします。

自機は敵や敵の弾に当たったらやられるため，一つ目のグループには，自機，敵，敵の弾を入れます（第3図）。そして，敵と自機の弾はぶつかるので，今度は二つ目のグループには，自機の弾と敵を入れることにします（第4図）。

整理すると，自機はグループ1，自機の弾はグループ2，敵はグループ1と2，敵の弾はグループ1に入ることになります（第5図）。

グループ指定は"2進数"で行なう！

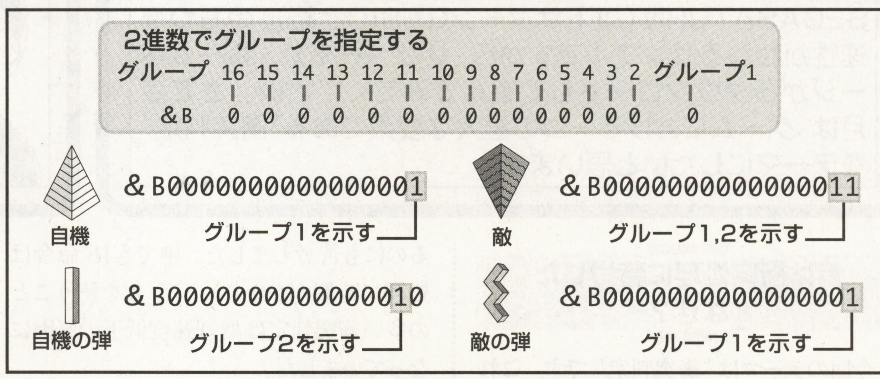
つぎに，各オブジェクトがどのグループに属するかをBASICで指定するのですが，これには"2進数"を使います。

「2進数なんてわかんな～い」という声も聞こえてきそうですが，その指定方法は「なぁんだ」というほど簡単です。

第6図を見てください。このように，16個のグループ一つ一つに対応するように，属するグループの部分を1にして0と1を並べます。出来上がった1と0の羅列の頭に，「&B」と付けて2進数だということを示します。

あとは，この2進数の値を

```
OBJ(オブジェクト番号, 2)
```



《第6図》2進数でグループを書いてみる

に代入すれば，グループの指定をすることができるわけです。

衝突判定の設定をすればおしまい！

つぎに，サターンBASICが自動的に衝突判定を行なうように設定しましょう。これは，調べたいオブジェクトについてだけ設定すればいいようです。

たとえば，グループ1は「自機と敵」「自機と敵の弾」の衝突を調べたいわけで，敵と敵の弾についての衝突を調べたいわけではありません。ですから，この場合自機のオブジェクトについてだけ設定をします。この設定は，

```
OBJ(オブジェクト番号, 60)
```

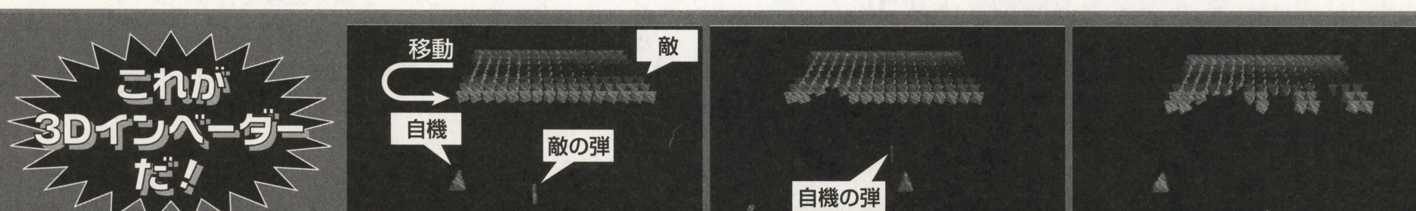
に代入します。代入する値は，グループの設定と同じで，調べたいグループのところを1にした2進数で指定しましょう。

こうして設定をすると，

```
OBJ(オブジェクト番号, 62)
```

に衝突したかどうかが代入されます。衝突していなければ「−1」，していればその距離が入るため，簡単に衝突を調べることができるわけです。

また，このときの衝突したオブジェク



トが何かは，

```
OBJ(オブジェクト番号, 63)
```

の中にオブジェクト番号として入っています。

衝突判定は万能じゃない？

さて，ここで紹介したように，サターンBASICはオブジェクトの衝突判定を行なってくれるわけですが，これはけっして万能なわけではありません。

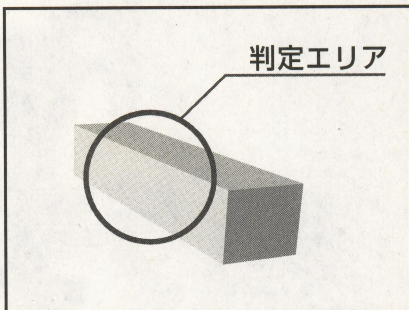
自動的に行なう衝突判定は，オブジェクト同士の距離が，それぞれ指定した半径の中に入っているかどうかしか知ることができません。つまり，オブジェクトがどんな形であっても，球体の形でしか判定を行なうことができないわけです。

オブジェクトの大きさに合わせて，判定に使う半径を

```
OBJ(オブジェクト番号, 61)
```

に代入すれば，ある程度は問題なく使うことができます。しかし，極端に細長かったり複雑な形をしている場合は，見た目と判定とのズレがでてきてしまいます（第7図）。

つまり，場合によってはこの衝突判定だけに頼ってばかりはいられません。地道にコツコツと座標を比較していく判定も併用する必要があるのです。注意してください。



判定は球形なので，オブジェクトの形によっては見た目と判定がズレることがある

《第7図》このように，特殊な形になるとうまく判定できないので注意しよう

今月のサンプルは“3Dインベーダー”

衝突判定を使ったサンプルとして，サターンBASICによる『3Dインベーダー』を作ってみました（リスト1）。3Dといっても，キャラクターにポリゴンを使っただけの“見た目3次元風”です。3D空間で弾を撃ったりよけたりするわけではありません。また，ゲームとしても防壁やUFOなどは省略しています。あくまでもインベーダーもどきなので，注意してください（笑）。

衝突判定は，自機と敵（本体と弾），そして自機の弾と敵に使っています。興味のある人は，ぜひベーマガ・ホームページ（http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/）からダウンロードして遊んでみてください。

それでは，また来月！

《リスト1》『3Dインベーダー』のサンプル・プログラム

```
100 '●●インベーダーもどきのサンプル
110 '●初期化
120 SC=0
130 DIM TEKI(128)
140 SCREEN 0
150 LOCATE 0,0:PRINT "SCORE     0"
160 CAMERA (0,250*.7,250*.7) TO (0,0,0)
170 TK=128:TIM=0:'敵弾発射用
180 SETPFONT 1,6,(.5,.5,.5),RGB(31,0,0):'自機作成
190 OBJ(1,5)=100:'自機の位置を設定
200 OBJ(1,2)=&B1:OBJ(1,61)=8:'衝突判定の設定
210 SETPFONT 2,13,(.3,.3,.3):OBJ(2,0)=0:'自機の弾を作成（見えない状態で）
220 OBJ(2,2)=&B10:OBJ(2,61)=4:'衝突判定の設定
230 OBJ(163,0)=6:OBJ(163,20)=0:'敵全体を動かすための見えないオブジェクト作成
240 OBJ(163,24)=-.2:'敵の動く速度を設定
250 OBJ(163,5)=-150:'敵全体の位置設定
260 '敵の作成
270 FOR I=0 TO 127
280   TEKI(I)=I
290   SETPFONT 3+I,7,(.5,.5,.5),RGB(31-(I¥16)*4,(I¥16)*4,15)
300   OBJ(3+I,4)=(I MOD 16)*20-160,(I¥16)*18
310   OBJ(3+I,8)=.5:OBJ(3+I,20)=163
320   OBJ(3+I,2)=&B11:OBJ(3+I,61)=8
330 NEXT I
340 '敵の弾の作成
350 FOR I=0 TO 31
360   SETPFONT 131+I,13,(.25,.25,.25),RGB(31,15,15):OBJ(131+I,0)=0
370   OBJ(131+I,2)=&B1:OBJ(131+I,61)=3
380 NEXT I
390 OBJ(1,60)=&B1:'自機の衝突判定開始
400 '●メインループ
410 ST=PAD(0,1):'パッドの入力を得る
420 S=((ST AND &H8000)<>0)-((ST AND &H4000)<>0):OBJ(1,24)=S*2:'自機移動
430 IF ABS(OBJ(1,4))>180 THEN OBJ(1,4)=SGN(OBJ(1,4))*180:'自機を画面端で止める
440 IF (ST AND &H400)<>0 AND OBJ(2,0)=0 THEN OBJ(2,0)=4:OBJ(2,4)=OBJ(1,4),OBJ(1,5):OBJ(2,25)=-4:OBJ(2,60)=&B10:'自機の弾発射
450 IF OBJ(2,0)=4 AND OBJ(2,5)<-200 THEN OBJ(2,25)=0:OBJ(2,0)=0:'遠くに行った自機の弾を消す
460 IF OBJ(1,62)>-1 OR OBJ(163,5)>100 THEN OBJ(1,0)=0:OBJ(163,24)=0:END:'自機やられ
470 IF OBJ(2,62)>-1 AND OBJ(2,0)=4 THEN GOSUB 540:IF TK=0 THEN GOTO 140
480 IF (TIM MOD 15)=0 THEN I=131+TIM¥15:J=TEKI(RND(TK))+3:OBJ(I,0)=4:OBJ(I,4)=OBJ(163,4)+OBJ(J,4),OBJ(163,5)+OBJ(J,5):OBJ(I,25)=2:'敵弾発射
490 TIM=(TIM+1) MOD (32*15)
500 FOR I=0 TO TK-1
510   IF OBJ(TEKI(I)+3,0)=4 AND -OBJ(TEKI(I)+3,73)*SGN(OBJ(163,24))>200 THEN OBJ(163,5)=OBJ(163,5)+8:OBJ(163,24)=-OBJ(163,24):'敵が端に行ったら，一段近づけて方向転換
520 NEXT I
530 GOTO 410
540 '●敵やられ処理
550 OBJ(OBJ(2,63),0)=0:'やられた敵を消す
560 OBJ(163,24)=OBJ(163,24)*1.015:'敵速度あげる
570 FOR I=0 TO TK-2
580   IF TEKI(I)=OBJ(2,63)-3 THEN SWAP TEKI(I),TEKI(TK-1)
590 NEXT I
600 TK=TK-1:SC=SC+1:LOCATE 6,0:PRINT USING "#####";SC
610 OBJ(2,0)=0:OBJ(2,25)=0:'自機の弾を消す
620 RETURN
```

プログラム入力方法

サターンに『サターンBASIC』のCD-ROMをセットして電源を投入します。サターンBASICが起動したら，キーボードからプログラム・リストを入力してください（注釈は入力する必要はない）。また，パソコンと接続している場合，パソコンでプログラムを入力し，サターンに転送して実行することもできます。



超未来感覚！ 平成のウオッチ・ゲームを自作せよ!!

Ruputer（ラピュータ）プログラミング講座



Part1
Ruputerでパズルゲームを作ってみよう！

「えっ!?時計じゃないの？」のコピーがぴったり似合う腕時計型ウェアラブルPC「Ruputer」。そのRuputerで遊べるゲームを作るのが当講座のメインテーマです。

今回からいよいよプログラミングの実践をしていきます。第1回目は「記憶型音当てパズルゲーム」に挑戦です。

TEXT & PROGRAMMING
たろサ



Tarosa Profile

和歌山県生まれ。F-BASIC,N88-BASICを経てX-BASICをきっかけにCを覚える。数年前からZAURUSのAddin-BASICにはまり，それ以来，小型携帯機器のプログラミングにはまっている。Ruputerの発売とともに，NIFTY SERVE Ruputerユーザーズフォーラム（FRUPUTER）のスタッフとして活動。毎夜な夜なプログラム作りにいそしんでいる。

Ruputerと開発環境はそろっていますか？

今回は，前回Ruputerのホームページ*1からダウンロードした「ラピュータ開発キット」を利用して，比較的お手軽な「パズルゲーム」を作ってみましょう。

ラピュータ開発キットを入手した人は，もうお気付きのはずですが，このソフトには，インストーラが付いていません。自力でインストールしなければならないのですが，ご安心を。導入の方法はいたって簡単です。

まずインストールしたい場所にフォルダを作り，そのフォルダにラピュータ開発キットから“RupSDK.zip”と“gnu_mn10200_bin.zip”をコピーします。そして，それぞれをフォルダ付きで解凍します。これで，ファイルのインストールはおしまいです。くわしくは，RupSDKのmanualフォルダにある“02_セットアップ.txt”“03_実行ファイル.txt”をよく読んでください。

この連載ではmakefileを使って“main.c”をコンパイルできる環境*2ができていることを前提に話を進めます。

さぁ，準備はOKですか？

＊1 Ruputerのホームページ（http://ruputer.com）
Ruputerの最新情報はもちろん，Ruputerを疑似体験できる「バーチャル・ラピュータ」や，ユーザー同士が意見の交換に利用できる会議室「ラピュータフォーラム」など，内容充実のホームページ。Ruputer用のオンラインソフトのダウンロードもできるので，「Ruputerを買ったけど，何に使っていいかわからない」という心配は無用。

makefileを使ってmain.cをコンパイルできる環境 *2

Technical Column

Ruputerのソフトウエアをコンパイルするときに，必要になるのが以下の三つのファイルです。

main.c
Startup.s
makefile

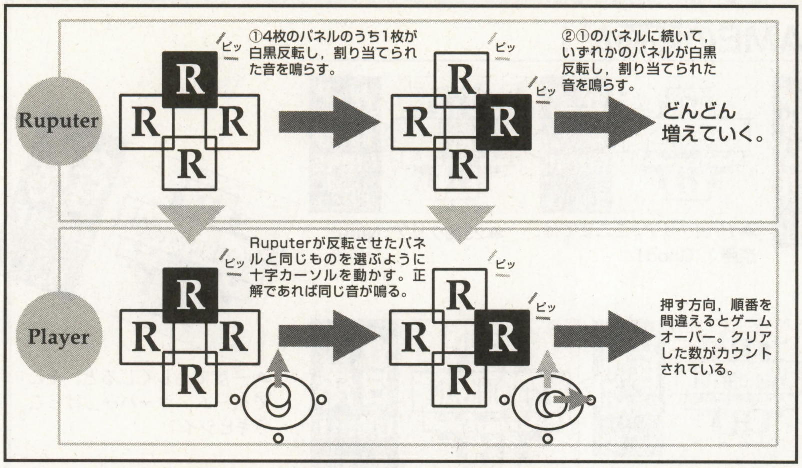
“main.c”は，C言語のソースリストです。“Startup.s”はラピュータ用にコンパイルするときの前置きのようなファイルだと思ってください。“Startup.s”は、サンプルの入ったフォルダにあるので，そのままコピーして用いてください。

makefileですが，これはソースのコンパイルからリンクまでmakeコマンドを用いて行なうために必要なファイルです。このmakefileもRupSDKのサンプルフォルダにあるので，コピーして使用してください。ただし，makefileは少し書き換える必要があります。それは，最初の2行のRUPSDKとCYGFSという変数です。この内容を，開発キットを解凍したフォルダに書き直す必要があります。また，TARGETという変数も書き換えます。これはコンパイル後にできあがるアプリケーションのファイル名になる名前を書いておくものです（ここを書き換えないと，サンプルの名前のままになってしまう）。

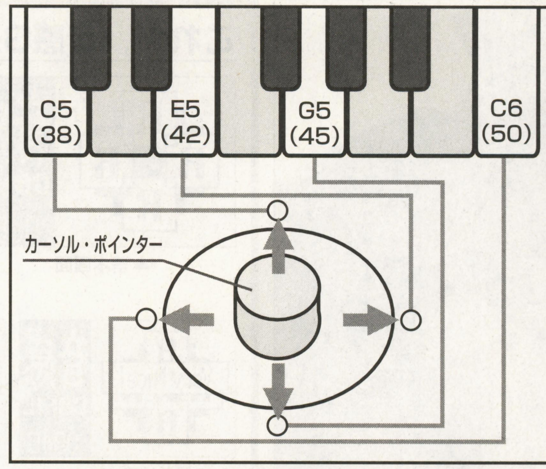
環境がととのい，三つのファイルが用意できたなら，makeコマンドを実行してください。コンパイルは自動的に終わります。

注意点として，コンパイルを何回も繰り返すときには，main.o，elf，mapファイルは削除しておきましょう。下記のようなバッチ・ファイルを作っておけばよいでしょう。

```
echo off
del *.elf > NUL
del *.map > NUL
del main.o > NUL
make
```



《第1図》記憶型音当てパズルゲーム「The 音感GAME」とは，こんなゲームだ！



《第2図》「The 音感GAME」で使用する四つの音程

ゲームといえば乱数が基本！

パズルゲームに限らず，ゲームには乱数がつきものです。今回の記憶型音当てパズルゲーム『The 音感GAME』は，四つの音の鳴る順番をひたすら覚えていくというものです（**第1図**）。

この音の鳴る順番は，ランダムに発生させなければなりません。乱数を発生させるのはrand関数*3なのですが，このrand関数は初期化しないとつねに同じ乱数を発生させてしまいます。これではゲームが面白くありません（というか，ゲームになりませんよね）。この乱数を初期化するのがsrand関数です。srand関数は，引数としてある整数値を持ってきて初期化を行ないます。「現在の時間を使って初期化する」というのがよく使われる方法のようです。

このゲームでは，rand_initという関数を作って，分と秒で乱数を初期化してみました（**リスト1-①**）。

RupSDKでは，rupsys.h*4を見るとわかるように，時間をpSystemCtl→CPUram→NOW_Min;のように構造体*5の中に定義してあるので，時分秒を読みだすときには，このような書式になります。

いよいよ乱数で四つの音を得ます。rand関数で得る値（戻り値）は乱数といっても疑似乱数*6なので，四つの数値をランダムに得るためにちょっとした工夫が必要になります（**リスト1-②**）。

四つの乱数を得るには，２ビットぶんの乱数を得ることができればいいのですが，単純に小さいビットから乱数を得ると，疑似乱数のため，ある周期で２ビットが繰り返されてしまいます。

そこで，リストにもあるように，「(rand()>>6)&3」として，上のほうのビット（この場合は7，8ビット目）を使って乱数を得ました。

電子ブザー音を鳴らせ！

つぎに，音を鳴らしましょう。Ruputerは，bi_buzzer関数を用いて電子ブザー音を鳴らすことができます。この関数の引数は，音階と音の長さです。音階として「A1＃」から「C９」までの音を鳴らすことができます。音の長さは，bi_buzzinit関数で初期化したテンポの数値（tempo）にbi_buzzer関数で指定の長さ（length）／64秒になります。

音の長さ ＝ tempo ＊ length / 64(秒)

今回のゲームの四つの音程は，Ｃ５(38)，Ｅ５(42)，Ｇ５(45)，Ｃ６(50)にしました（**第2図**，**リスト1-③**）。

このゲームでは，カーソル・ポインタを倒すと，その方向によって異なる音を鳴らすようにプログラミングします。oto関数のswitch文がそのプログラムです。また，音を鳴らすとともも

＊3 rand関数
int型の正の最大の整数乱数を発生させます。この乱数とは，周期2^{32}の乗法合同法を用いて疑似乱数を発生させるものです。

＊4 rupsys.h
Ruputerアプリケーションプログラミングインターフェース（API）の関数が宣言，定義されているファイルのことです。

＊5 構造体
いくつかの変数を一つにまとめてしまい，ひとかたまりにして使いたいとき，「これこれをかたまりにします」と宣言したものを構造体といいます。

＊6 疑似乱数
本当の乱数のように完全にランダムな数ではなく，数式などを用いて，疑似的に作られた乱数。

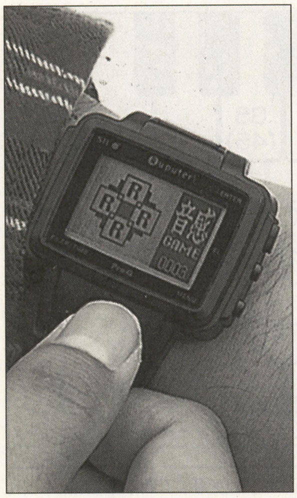
コンパイル環境作り

Technical Column

Ruputerの開発言語はC言語なので，Cコンパイラが使える環境を作ります。くわしくは，RupSDKのmanualフォルダにある“02_セットアップ.txt”に書かれています。コンパイルはMS-DOSプロンプト上で行ないます。そこで，MS-DOSプロンプトを開いてください。すべてのコンパイル作業はここで行ないます。コンパイル環境をととのえるために環境変数をセットします。変数は三つで，以下のように宣言します。

```
set CYGWIN32=c:\ruputer\mec-
980228\H-i386-cygwin32
set GCC_EXEC_PREFIX=%CYGWIN32%\
lib\gcc-lib\
set  PATH=%CYGWIN32%\bin;%CYGWIN
32%\Mn10200-elf\bin;c:\ruputer\
RupSDK\bin;%PATH%;
```

これは，c:¥ruputerというフォルダに開発キットを解凍した例です。このsetコマンドを手入力するのはめんどうなので，バッチ・ファイルを作り保存しておくと便利です。



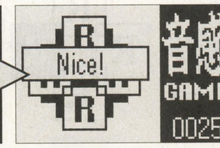
これが，音感GAMEの画面だ！



▲基本画面



▲10個クリア。ここまでは楽勝？ Good!



▲25個クリア。Nice!



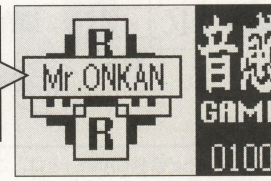
▲一度でもしくじると，そこでゲーム・オーバー。けっこうキビシイ？



▲45個クリア。VeryNice!



▲70個クリア。ここまで出来たら本当にスゴイ。Wonderful!



▲100個全部クリアの最終画面。Mr.ONKANの称号があたえられる

＊7 Ruputerシステム定義構造体
　ラピュータの内部システムに使われているいろいろな環境変数をひとかたまりにした構造体をいいます。rupsys.hの中にこの構造体が宣言されています。

＊8 「FILERボタン割込み」と「ちびファイラー」
　Ruputerのアプリケーションは，左下のボタン（FILERボタン）が押されると，ファイラーが立ちあがります。このファイラーのことを「ちびファイラー」と呼びます。
　ちびファイラーが立ちあがるためには，動作しているアプリケーション側でFILERボタンが押されるかどうかをつねに監視している必要があります。FILERボタンが押され，ちびファイラーの立ちあげなど何か違う処理を行なうことを，割込み処理といいます。

＊9 MENU構造体
　Ruputerのアプリケーションは，右下のボタン（MENUボタン）が押されると，画面が変わってメニューが表示されます。このメニューのサイズや内容をひとかたまりにして宣言しているのがMENU構造体です。

に，gv_reverse関数を用いて，倒した方向のエリアを白黒反転させて，音が鳴り終わったら，もう一度反転させることにより，絵をもとどおりにしています。

　ここで，問題があります。それは，Ruputerのシステムで設定されている操作音と，bi_buzzer関数が干渉してしまうのです。もし，Ruputerユーザーが，サウンド設定で，「操作音あり」と設定していると，ゲーム中にカーソル・ポインタを倒したときに操作音が鳴って，肝心のゲーム音が鳴りません。

　そこで，ゲーム中は，この操作音を鳴らさない設定にする必要があります。この方法は，とくにRupSDKのマニュアルには書かれていませんがよく見ると，"rupsys.h"の中に定義されています。Ruputerシステム定義構造体[*7]領域のCheckBeepの値を変えることにより，操作音を制御することができます（**リスト1-④**）。

　まず，現在の操作音設定状態をバックアップしたのち，操作音をoffにします。プログラムを終了させるときや，FILERボタン割込みで，ちびファイラー[*8]が立ちあがるときには，この操作音の設定をもとにもどすようにプログラムしています。

メニューを付けて完成せよ！

Ruputerのプログラムの特徴として，MENUボタンによるメニュー表示があります。メニューは，MENU構造体[*9]を宣言し，aprMenu関数を使うことにより，利用できます。

　メニューの使いかたは，ソースリストを参考にして，プログラミングしてみてください。

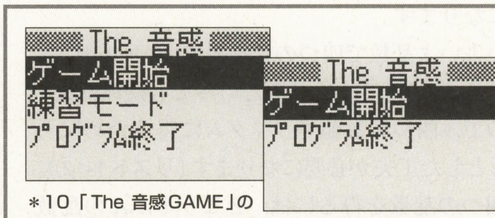
『The 音感GAME』について

　音感ゲームは難易度が5段階にわかれています。記憶する音が1面は10個，2面は15個，3面は20個，4面は25個，5面は30個で，それぞれの面をクリアするごとに画面にメッセージが現れます。ゲームスコアは，単純に覚えた音の合計です。5面クリアするとちょうど100点になる計算です。

　このゲームを自分でやって，ちょっと難しすぎるかなと思い，練習面をつけました[*10]。ただし，カーソル・ポインタを使って，ブザーを鳴らすだけでゲーム画面とはリンクしていません。

　今回のパズルゲームでは，画面上にほとんど表示させる必要がなかったので，グラフィック画面の表示の仕方などの説明は，次回以降に行ないたいと思います。

　それではまた来月お会いしましょう。



＊10「The 音感GAME」のプログラム・リストは，打ち込むにはあまりに長いため，リスト1には練習モードが含まれていない簡易版を掲載しました。ベーマガ・ホームページには，正式版を収録しているので，そちらもダウンロードして遊んでみてください。

Rupterプログラミング講座

《リスト1》『音感ゲーム(Chibi Version)』プログラム・リスト

```
/**********************************************************

                    音感ゲーム

                  Chibi Version
               Programed by たろサ

**********************************************************/
#include <string.h>
#include <stdlib.h>
#include"rupsys.h"
#include"wbios.h"
#include"psdos.h"


int  main( void );      /* メイン */
void rand_init( void );     /* 乱数の初期化 */
void oto( int otobasho, int tempo ); /* 1音鳴らす */
int  game_start( void );     /* ゲーム開始  */
void score_disp( int score_n );  /* スコアの表示 */
int  men( int hayasa, int kaisuu ); /* 面くり開始 */
void simple_opening( void );   /* ちょっとしたオープニ
ング */

static char Game_gamen[820]=
{0x66,0x00,0x40,0x00,
0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,
0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,
0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0xE0,0x20,0x20,0x20,0x20,
0x20,0x20,0x20,0x20,0x20,
0x20,0x20,0x20,0x20,0x20,0x20,0x20,0x20,0x20,0x20,0xE0,
0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,
0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,
0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,
0x00,0x00,0x00,0x00,0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,
0x0F,0x1F,0xFF,0xFF,0xFF,
0x7F,0x7F,0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,
0xEF,0x07,0x1F,0x7F,0x6F,
0x0F,0x1F,0x3F,0xFF,0xFF,0xFF,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,
0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,
0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0xF8,0xF8,
0xF8,0xFF,0x00,0x00,0x00,
0x00,0x00,0xFE,0xFE,0xFE,0x42,0x42,0x42,0xFE,0xBE,0x1C,
0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,
0xFF,0xF8,0xF8,0xF8,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,
0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,
0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0xFF,
0x7F,0xFF,0xF8,0x71,0x00,
0x08,0x78,0x7C,0x3C,0x00,0x40,0x78,0x7C,0x7F,0xFF,0xFF,
0xFF,0x00,0x01,0x31,0x19,
0x89,0x18,0xF0,0x00,0x78,0x1C,0x0C,0xFE,0xFF,0xFF,0xFF,
0xFF,0x00,0x00,0x00,0x00,
0x00,0x00,0xE0,0x20,0x20,0x20,0x20,0x20,0x3C,0x3C,0x3C,
0x3C,0x3C,0x3C,0x3C,0x3F,
0x3F,0x3F,0xFF,0x20,0x20,0x20,0xE0,0x00,0x1F,0x1F,0x1F,
0x00,0x00,0x00,0x1F,0x1F,
0x1E,0x00,0xE0,0x20,0x20,0x20,0xFF,0x3F,0x3F,0x3F,0x3C,
0x3C,0x3C,0x3C,0x3C,0x3C,
0x3C,0x20,0x20,0x20,0x20,0x20,0xE0,0x00,0x00,0x00,0x00,
0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,
0xFF,0xFE,0xF8,0xF8,0x00,0x0C,0xCC,0xCC,0xCC,0xCE,0x46,
0x06,0x04,0xFC,0xFC,0xFC,
0xFF,0x0F,0x00,0xF0,0x81,0xC9,0xCD,0x00,0x01,0x8C,0xC0,
0x40,0xBF,0x3F,0x1F,0xFF,
0xFF,0xFF,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0xFF,0x00,0x00,
0x00,0x00,0x00,0xFC,0xFC,
0xFC,0x84,0x84,0x84,0xFC,0x7C,0x38,0x00,0x03,0x02,0x02,
0x02,0xFF,0xFE,0xFE,0xFE,
0xFE,0xFE,0xFE,0xFE,0xFE,0xFE,0xFE,0xFE,0xFF,0x02,0x02,
0x02,0x03,0x00,0xFC,0xFC,
0xFC,0x84,0x84,0x84,0xFC,0x7C,0x38,0x00,0x00,0x00,0x00,
0x00,0xFF,0x00,0x00,0x00,
0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,0x00,
0x00,0x9C,0x9C,0x9C,0x9C,
0x8C,0x00,0x00,0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,0x0E,0x01,0xF1,0xFD,
0xC0,0x87,0x18,0x30,0x39,
0x1F,0x0C,0x10,0xC1,0xE2,0xFC,0xFF,0xFF,0x00,0x00,0x00,
0x00,0x00,0x00,0xFF,0x00,
0x00,0x00,0x00,0x00,0x3F,0x3F,0x3F,0x00,0x00,0x00,0x3F,
0x3F,0x3C,0x00,0xE0,0x20,
0x20,0x20,0xFF,0x3F,0x3F,0x3F,0x3F,0x3F,0x3F,0x3F,0x3F,
0x3F,0x3F,0x3F,0xFF,0x20,
0x20,0x20,0xE0,0x00,0x3F,0x3F,0x3F,0x00,0x00,0x00,0x3F,
0x3F,0x3C,0x00,0x00,0x00,
0x00,0x00,0xFF,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,
0x00,0xFF,0xFF,0x1F,0x0F,
0xEF,0xEE,0x8F,0x9F,0xFF,0x1F,0x0F,0x6F,0x0F,0x0F,0x1F,
0xFF,0x0F,0x1F,0x3F,0x7F,
0x7F,0x7F,0x3F,0x1F,0x0E,0xFE,0xFE,0x0E,0x0F,0x6F,0x6F,
0xEF,0xFF,0xFF,0x00,0x00,
0x00,0x00,0x00,0x00,0x03,0x02,0x02,0x02,0x02,0x02,0x1E,
0x1E,0x1E,0x1E,0x1E,0x1E,
0x1E,0xFE,0xFE,0xFE,0xFF,0x02,0x02,0x02,0x03,0x00,0xFC,
0xFC,0xFC,0x84,0x84,0x84,
0xFC,0x7C,0x38,0x00,0x03,0x02,0x02,0x02,0xFF,0xFE,0xFE,
0xFE,0x1E,0x1E,0x1E,0x1E,
0x1E,0x1E,0x1E,0x02,0x02,0x02,0x02,0x02,0x03,0x00,0x00,
0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,
0x00,0x00,0xFF,0xFF,0xF8,0xF0,0xF7,0xF6,0xF0,0xF8,0xFF,
0xF0,0xF0,0xFF,0xF0,0xF0,
0xF0,0xFF,0xF0,0xF0,0xFF,0xFE,0xFC,0xFE,0xFF,0xF0,0xF0,
0xFF,0xFF,0xF0,0xF0,0xF7,
0xF7,0xF7,0xFF,0xFF,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,
0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,
0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x0F,0x0F,0x0F,0xFF,
0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,
0x3F,0x3F,0x3F,0x00,0x00,0x00,0x3F,0x3F,0x3C,0x00,0x00,
0x00,0x00,0x00,0xFF,0x0F,
0x0F,0x0F,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,
0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,
0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0xFF,0xFF,0xFF,
0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,
0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,
0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,
0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,0x00,
0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,
0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,
0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,
0x03,0x02,0x02,0x02,0x02,0x02,0x02,0x02,0x02,0x02,0x02,
0x02,0x02,0x02,0x02,0x02,
0x02,0x02,0x02,0x02,0x03,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,
0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,
0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,
0x00,0x00,0x00,0xFF,0xFF,
0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,
0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,
0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,
0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,0xFF};

static char  Men_mes[6][15] = { "      Good!",  "
Nice!", "  Very Nice!",         "  Wonderful", "
Mr.ONKAN", " You mistook"  };
static MENU menuLIST[]={
  { game_start,  "ゲーム開始",0,0},
  { setExitMenu,  "ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ終了",0,0}
};

short Sousa_sound_flag;  /* 操作確認音がOn/Offフラグ */
int  Score = 0;    /* スコア */
char Buf[5];
int  Oto_data[256];   /* 問題の発生音のデータ配列 */

/*********************************************
*                                           *
*              乱数を分秒で初期化              *
*                                           *
*********************************************/
void rand_init( void )
① {
int  m, s;
 m = pSystemCtl->CPUram->NOW_Min;
 s = pSystemCtl->CPUram->NOW_Sec;
 srand( (unsigned)(m*60 + s) );
}
/*********************************************
*                                           *
*                一音鳴らす                   *
*                                           *
*    otobasho→0:上, 1:右, 2:下, 3:左          *
*    テンポ(tempo)→遅い順 0(16) 15～1          *
*********************************************/
void oto( int otobasho, int tempo )
{
 tempo += 0x40;
 switch( otobasho ){
 case 0:
 case 32:
  gv_reverse( 23, 6, 41, 24 );
  bi_buzzer( 38, tempo );
  gv_reverse( 23, 6, 41, 24 );
  break;
③ case 1:
 ase 64:
  gv_reverse( 39, 22, 57, 40 );
  bi_buzzer( 42, tempo );
  gv_reverse( 39, 22, 57, 40 );
  break;
 case 2:
 case 128:
  gv_reverse( 23, 38, 41, 56 );
  bi_buzzer( 45, tempo );
  gv_reverse( 23, 38, 41, 56 );
  break;
 case 3:
 case 16:
  gv_reverse( 7, 22, 25, 40 );
  bi_buzzer( 50, tempo );
  gv_reverse( 7, 22, 25, 40 );
  break;
 }
}
/*********************************************
*                                           *
*                ゲーム開始                   *
*                                           *
*********************************************/
int  game_start( void )
{
int  i, j;
 gv_put( 0, 0, Game_gamen, 0 );
 Score = 0;
 gv_kput( 72, 52, "Start", 5, 0, 2 ) ;
 for( j=0; j<2; j++ ){
  for( i=71; i<95; i++ ){
   gv_reverse( i, 51, i, 62 );
    }
 }
 /* 面クリスタート */
 for( i=0; i<5; i++ ){
  if( men( 14-i*3, 10+i*5 )==1 ){
   gv_clear( 3, 19, 62, 34);
   gv_square( 3, 19, 62, 34, 0, 0xffffffffL ) ;
   gv_kput( 5, 22, Men_mes[5], 5, 0, 0 ) ;
   Keyin( 0, -1 );  /* 押し続け登録無し */
   break;
  }
  gv_clear( 3, 19, 62, 34);
  gv_square( 3, 19, 62, 34, 0, 0xffffffffL ) ;
  gv_kput( 5, 22, Men_mes[i], 5, 0, 0 ) ;
  Keyin( 0, -1 );  /* 押し続け登録無し */
 }
 return( 0 );
}
/*********************************************
*                                           *
*                面スタート                   *
* hayasa: 音が鳴る時間, kaisuu: 音が鳴る回数    *
*********************************************/
int  men( int hayasa, int kaisuu )
{
int  data[4] = { 32, 64, 128, 16 };
int  i, j;
int  cursol;
 gv_put( 0, 0, Game_gamen, 0 );
 score_disp( Score );
 for( i=0; i<kaisuu; i++ ){
  Oto_data[i] = (rand()>>6) & 3;
  for( j=0; j<=i; j++ ) oto( Oto_data[j], hayasa );
  for( j=0; j<=i; j++ ){
   while( 1 ){
    cursol = Keyin( 0, -1 ) & 0x00F0;
    if( cursol!=0 ){
     oto( cursol, 8 );
     if( data[Oto_data[j]]!=cursol ) return( 1 );
     break;
   }
   }
  }
  Score++;
  score_disp( Score );
 }
 return( 0 );
}
/*********************************************
*                                           *
*                スコアの表示                  *
*                                           *
*********************************************/
void score_disp( int score )
{
int  i, j;
 gv_square( 71, 51, 96, 62, 4, 0xffffffffL ) ;
 for( i=3; 0<=i; i-- ){
  Buf[i] = score%10 + 0x30;
  score /= 10;
 }
 Buf[4] = 0;
 gv_kput( 74, 51, Buf, 0, 0, 2 ) ;
 for( j=0; j<2; j++ ){
  for( i=73; i<98; i++ ){
   gv_reverse( i, 51, i, 62 );
  }
 }
}
/*********************************************
*                                           *
*            ちょっとしたオープニング            *
*                                           *
*********************************************/
void simple_opening( void )
{
int  i, j, oto_param;
② gv_put( 0, 0, Game_gamen, 0 );
 for( j=15; j>0; j-=3 ){
  for( i=0; i<3; i++ ){
   oto_param = (rand()>>6) & 3;
   oto( oto_param, j );
  }
 }
}
/*********************************************
*                                           *
*                 メイン関数                   *
*                                           *
*********************************************/
int  main( void )
{
int  menu_param = 0;
 screen( 1 );
 gv_place( 0, 0 );
 endWaiting();
 cls( 4 );

 /* 操作確認音フラグのゲット */
 Sousa_sound_flag = pSystemCtl->RupDefine->CheckBeep;
④ /* 操作確認音をOffにする */
 pSystemCtl->RupDefine->CheckBeep = 0;

 rand_init();
 bi_buzzinit( 9, 2 );
 bi_clrbtn();     /* ボタンバッファのクリア */
 simple_opening();
 while( 1 ){
  menu_param = aprMenu( "The 音感", menuLIST,
(int)sizeof(menuLIST)/sizeof(MENU) );
  if( menu_param==-2 ) break;
  if( menu_param==-4 ) game_start();
 }

 /* 操作確認音の再設定 */
 pSystemCtl->RupDefine->CheckBeep = Sousa_sound_flag;
 bi_clrbtn();
 cls( 4 );
}
```

緊急募集

ラピュータソフトウェア開発ツールでプログラミングされた作品を募集します。優秀作品は特選プログラムコーナーに掲載されます。投稿のきまりは，特選プログラムコーナーに準じますが，電子メール(bm@jolls.co.jp)でも受け付けます。さぁ，今がチャンス！

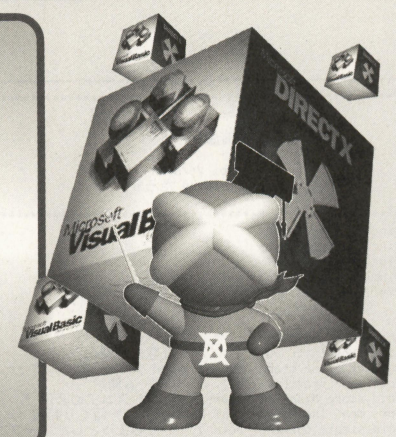
おわびと訂正：'98年12月号掲載の『Ruputerプログラミング講座』にて，セイコーインスツルメンツお客様相談室の電話番号に誤りがありました。正しくは，☎043-211-1151です。読者ならびに関係者のみなさまにご迷惑をおかけしましたことを，おわび致します。(編集部)

特別連載

マイクロソフトの技術者がBM読者に伝授する!

Visual Basicによる

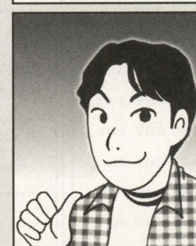
DirectX（ダイレクトエックス）プログラミング入門


CG Illustration●Mekamaki

第10回　DirectAnimationで“スプライト”機能を実現しよう!

高速ゲーム作成には欠かせない，Windowsマルチメディア技術“DirectX”。この連載は，DirectXのプログラミング・テクニックを紹介しています。今月は，ゲーム制作ではおなじみの“スプライト”機能を，DirectAnimationで実現してみましょう。

TEXT＆PROGRAMMING
Visual Basicサポートグループ 平井昌人



平井昌人 (Masato Hirai)
Profile
横浜市生まれ。元N88-BASICユーザー。Quick Basic, MS-BASICのサポート・エンジニアとしてマイクロソフトに入社。現在，Visual Basicのデータベース関連を中心に，サポート業務に従事。そのかたわら，DirectXなどマルチメディア・テクノロジーの布教活動にはげんでいる。

2Dプログラミングと3Dプログラミングのちがい

今回のこのコーナーでは，アニメーションの真髄（しんずい）ともいうべき“スプライト”の処理をテーマにします。

スプライトといえば，アナログな人は「あの清涼飲料水?」と思い浮かべるかもしれません(笑)。ゲーム・プログラミングの世界では，画面の中にある物体，たとえば敵や味方などキャラクターのことを意味します(**第1図**)。

また，一般的にスプライトは動きをともない，いくつかのフレームを連続表示することで，キャラクターの動きや変化を表現します。

3Dプログラミングは，物体を移動したり回転したりすることで，座標計算が行なわれ，照明・カメラをとおして2D画面上にレンダリング*1されて，物体の動きが表現されます。

これに対して2Dプログラミングは，何枚もの静止画像を連続的に表示することで，動きを表現しているのです。この部分が，3Dプログラミングと2Dプログラミングの大きなちがいといえます。両者はそれぞれの特徴がありますから，どちらが優れているとはきめられません。

今回は，“スプライト”という2Dゲーム・プログラミングでよく使われている手法をテーマにします。キャラクターの動きを何枚かの画像にしておき，それを連続表示することで，アニメーションさせるわけです。

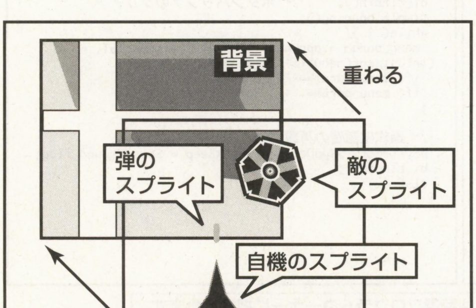
今回紹介するテクニックは，以下のようになります。

- **透過色を指定した画像の読み込み**
- **画像をフレームごとに表示させる**
- **イメージの透明度を変化させる**
- **イメージを反転させる**

今回のサンプルはクリスマス・カードだ!

今回作成したサンプルは，季節に合わせてDirectAnimation*2のクリスマス・バージョンを作ってみました。その内容は，前述したように2Dグラフィックス・アニメーションです。

ここで，**写真1**を見てください。このように，サンタクロースが手を振りながら，左右に可愛らしく動きます。ちょっと子供向けっぽいイメージを持つかもしれませんが，プログラミングで使用しているテクニックはハイレベルですからご安心を(笑)。



《第1図》アクション・ゲームでよく使われる“スプライト”

＊1　レンダリング
3Dプログラミングで空間に配置した物体は，最終的に1枚の“画像”として出力しなければならない。3D物体の座標や光源，カメラなどの設定の情報から計算処理をして，2Dへ投影されて，目に見える画像として生成される。この3Dから2Dへ投影する工程を，レンダリングという。

＊2　DirectAnimation
さまざまな技術の総称であるDirectXのうち，DirectAnimationは，2D／3Dグラフィックス，サウンド，映像などを総合的にサポートする，高レベルな命令を提供している。この連載では，DirectAnimationを使って，さまざまなサンプルを紹介している。

今回のサンプルは“動くクリスマス・カード”だ！



《写真1》このような動きをするクリスマス・カードが，画面に表示される



このサンプルは，『Microsoft Visual Basic Script*3（以下VBScriptと略）』によるHTMLをベースにしています。『Microsoft Internet Explorer 4.01（以下IE4と略）』とテキスト・エディタさえあれば，簡単にプログラムすることができます。IE4は無償でダウンロードすることができますし，Windows98には標準で組み込まれていますから，他に用意するものはありません。

しかし，テキストエディタで入力するよりも『Microsoft Visual Basic（以下VBと略）』でコーディングしたほうが便利であることは確かです。ここでは，**リスト1**のVBScript用のソースコードを使って解説していきます。リスト入力方法をよく読んで，ぜひあなたのパソコンでも動作を確認してください。

ただし，今回のサンプルは**第2図**のような画像データを使用しています。これを自分で作成するのは大変ですから，ベーマガ・ホームページ（http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/）からサンプル一式をダウンロードするといいでしょう。もちろん，プログラムは応用ができるように配慮していますので，オリジナルのキャラクターを使っても楽しめます。

このサンプルでは，つぎの機能を実現しています。

①ビットマップ・ファイルから透過色を指定してロードしている

②サンタクロースは，4枚の画像を切り替えてアニメーションしている

③右側のクリスマス・ツリーの透明度が変化して透けて見える

④サンタクロースの画像が，左右反転を繰り

***3 VBScript**
IE3.0以降で動作するプログラミング言語で，VBと下位互換性がある。VBScriptのプログラムは，HTMLコード内に埋め込んで使用する。IEでそのHTMLをアクセスすると，組み込まれたVBScriptのプログラムが自動的に実行されることになる。

《リスト1》DirectAnimationでスプライトを実現するサンプル・プログラム・リスト（VBScript用）

```
<HTML>
<BODY BGCOLOR=BLACK TEXT=LIME LEFTMARGIN="0",
TOPMARGIN="0">
<OBJECT ID="DAControl"
  STYLE="position:absolute; top:0; left:0; z-index:-1"
  CLASSID="CLSID:B6FFC24C-7E13-11D0-9B47-00C04FC2F51D">
</OBJECT>

<SCRIPT LANGUAGE="VBScript">

Sub Window_OnLoad()
  '定数の宣言
  Const PI = 3.14159265359     '円周率
  Const FREAME_RATE = 0.3      'フレームのレート(秒)
  Const MOVE_RATE = 10         '左右に移動する間隔(秒)

  '-------------------------------------------
  '①ピクセル座標系で初期化
  '-------------------------------------------
  Set m = DAControl.PixelLibrary

  '-------------------------------------------
  '②タイトルのイメージの作成
  '-------------------------------------------
  'オレンジ・Curls MTフォント・52ポイント・太字の
DAFontStyleオブジェクトを作成
  Set fnt = m.DefaultFont.Color(m.ColorRgb255(255, 128,
0))
  Set fnt = fnt.Family("Curlz MT").Size(52).Bold
  '文字列からDAImageオブジェクトを作成
  Set title = m.StringImage("Merry Christmas", fnt)
  '上方向に120ピクセル平行移動
  Set title = title.Transform(m.Translate2(0, -120))

  '-------------------------------------------
  '③クリスマス ツリーのイメージ（左・右）の作成
  '-------------------------------------------
  '青(0,0,255)を透過色に指定してtree.bmpをロード
  Set tree = m.ImportImageColorKey("tree.bmp", 0, 0, 255)
  '平行移動(←200,↓30)してイメージを複製
  Set treeL = tree.Transform(m.Translate2(-200, 30))
  '平行移動(→200,↓30)してイメージを複製
  Set treeR = tree.Transform(m.Translate2(200, 30))
  '[1]->[0]->[1]->[0]をCosカーブで変化する値
  Set num = m.Abs(m.Cos(m.Mul(m.LocalTime, m.DANumber(0.2)
)))
  'イメージの透明度を変化
  Set treeR = treeR.OpacityAnim(num)

  '-------------------------------------------
  '④ 背景のイメージの作成
  '-------------------------------------------
  'snow.bmpをロードしてタイル張りにしたイメージ
  Set snow = m.ImportImage("snow.bmp").Tile
  'スクロール（毎秒、X軸に-8ピクセル・Y軸に16ピクセル）
  Set snow = snow.Transform(m.Translate2Rate(-8, 16))

  '-------------------------------------------
  '⑤ サンタクロースのイメージ
  '-------------------------------------------
  'サンタクロースの画像をロード（4フレーム）
  Set santa1 = m.ImportImageColorKey("santa1.bmp", 0, 0,
255)
  Set santa2 = m.ImportImageColorKey("santa2.bmp", 0, 0,
255)
  Set santa3 = m.ImportImageColorKey("santa3.bmp", 0, 0,
255)
  Set santa4 = m.ImportImageColorKey("santa4.bmp", 0, 0,
255)
  'DAEventオブジェクトを作成
  Set ev = m.Timer(FREAME_RATE)
  'フレーム用にするDAImageオブジェクトのインスタンス
  Set santa = CreateObject("DirectAnimation.DAImage")
  '指定時間ごとに画像が切り替わるイメージを作成
  santa.Init m.Until(santa1, ev, _
             m.Until(santa2, ev, _
             m.Until(santa3, ev, _
             m.Until(santa4, ev, _
             santa))))
  'サンタクロースを1.5倍に拡大
  Set santa = santa.Transform(m.Scale2Uniform(1.5))

  '-------------------------------------------
  '⑥ サンタクロースを定期的に180°反転させる処理
  '-------------------------------------------
  'DANumberオブジェクトを定義
  '［0が10秒間］と［PIが10秒間］を合成
  Set num = m.Sequence(m.DANumber(0).Duration(MOVE_RATE),
_
m.DANumber(PI).Duration(MOVE_RATE))
  '無限リピート
  Set num = num.RepeatForever
  '画像をY軸に180度回転させる変換
  Set trn = m.Rotate3Anim(m.YVector3,num).ParallelTrans
form2
  Set santa = santa.Transform(trn)

  '-------------------------------------------
  '⑦ サンタクロースを左右に移動させる処理
  '-------------------------------------------
  'DANumberオブジェクトを定義
  '［10秒間で150から-150まで］と［10秒間で-150から150まで
］を合成
  Set num = m.Sequence(m.Interpolate(150, -150,
MOVE_RATE), _
                       m.Interpolate(-150, 150,
MOVE_RATE))
  '無限リピート
  Set num = num.RepeatForever
  '左右に移動する変換
  Set trn = m.Translate2Anim(num, m.DANumber(75))
  Set santa = santa.Transform(trn)

  '-------------------------------------------
  '⑧ コントロールにオブジェクトをセット
  '-------------------------------------------
  DAControl.Image = m.OverlayArray(Array(title, treeR,
santa, treeL, snow))
  DAControl.Sound = m.ImportSound("jingleb.mid")
.Sound.Loop
  DAControl.Start

  'コントロールの初期サイズ設定
  Call Window_OnResize()
End Sub

Sub Window_OnResize()
  'サイズ変更にともない、コントロールのサイズを調節
  On Error Resume Next
  DAControl.Width  = Document.Body.ClientWidth
  DAControl.Height = Document.Body.ClientHeight
End Sub

</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

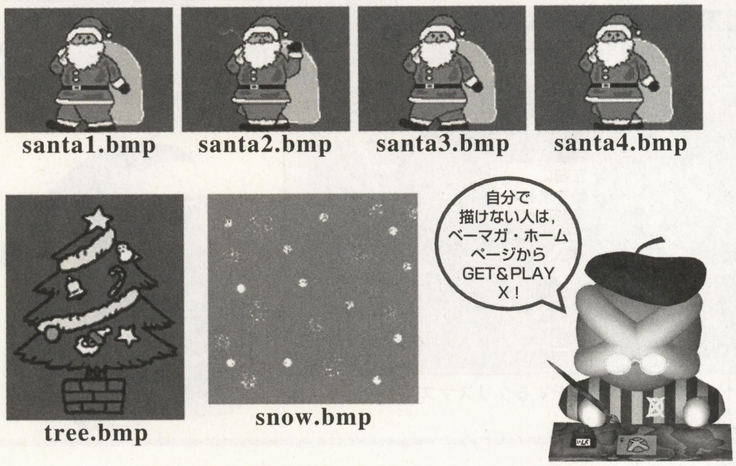
入力方法

このリストは，『Microsoft Internet Explorer 4.01（以下IE4と略）』とテキスト・エディタ（『メモ帳』など）があれば，実行することができます。IE4は，以下のアドレスから無償でダウンロードすることができます。

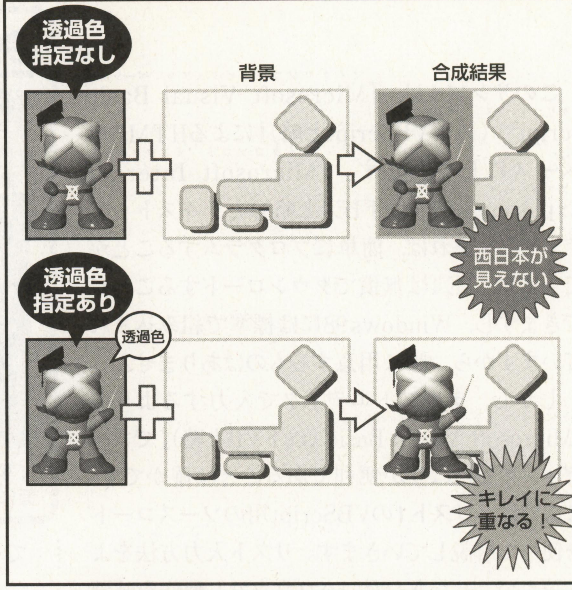
●**http://www.microsoft.com/japan/download.htm**

リストをメモ帳などで入力したら，拡張子を“htm”または“html”にして保存してください（ここでは“c:¥demo9.htm”としている）。そして，IE4の[ファイル]メニューより，[開く]で保存したファイルを読み込みます。すると，リストが実行されるようすを，IE4で確認することができます。

今回使うイメージ



《第2図》サンプルで使用する画像データは，この六つだ



《第3図》画像合成は，透過色を使うとキレイに重なるのだ

返している

⑤背景がスクロールしている

それでは，この①〜⑤の順番に，そのテクニックを紹介していくことにしましょう。

①画像から透過色を指定して読み込むには

“透過色”とはその名のとおり「透明な色」のことで，その部分がガラスのように透けて見えるものだと思ってください。別名“抜き色”ともいい，DirectXでは“カラーキー”とも呼んでいます。

これらは，第3図のように画像を合成するときに，ちゃんと背景が透けて見えるようにするために必要な概念です。

しかし，“透明な色”というものは，実際には存在しません。このため，何らかの色を指定して「この色の部分は透明にしてね（抜いてね）」と指令するわけです。

みなさんも，TVの天気予報などで，アナウンサーが天気図の上に重なった映像を見たことがあるでしょう。これは，青いスクリーンの前にアナウンサーがいて，その映像の青を透過色（カラーキー）として，天気図の映像と合成しているのです。

もし，アナウンサーが背景と同じ青い服を着ていたら…，うーん，想像がつくでしょう。胴体が透けちゃいます（笑）。

そしてDirectAnimationで透過色を指定する

透過色を決定する場合，その画像の性質にもよりますが，RGB*4値（0, 0, 0）の“黒”を使うケースが多いようです。

「これだと，キャラクターに黒い部分がある場合，スケスケになってしまうのでは？」と思う人もいるかもしれませんが，大丈夫です。キャラクター作成時に，見た目は黒ですがほんの少し灰色がかった色，RGBでいえば（1, 1, 1）を使えばいいのです。

もちろん，透過色が黒でなければいけないということはありません。このサンプルで使用するサンタクロース“santa1.bmp”〜“santa4.bmp”やクリスマス・ツリー“tree.bmp”は，青を透過色にしています。

ところで，DirectDraw*5はイメージのブロック転送*6時にカラーキーを指示しますが，DirectAnimationは，画像をロードするときに透過色が何であるかを指示します。プログラムでは，つぎのImportImageColorKeyメソッドを使います。

構文は，つぎのようになります。

```
Set img = m.ImportImageColorKey
(url, red, green, blue)
url：読み込む画像（ビットマップ）ファイル名
red：透過色に指定する色のR値（0〜255）
green：透過色に指定する色のG値（0〜255）
blue：透過色に指定する色のB値（0〜255）
```

たとえば，

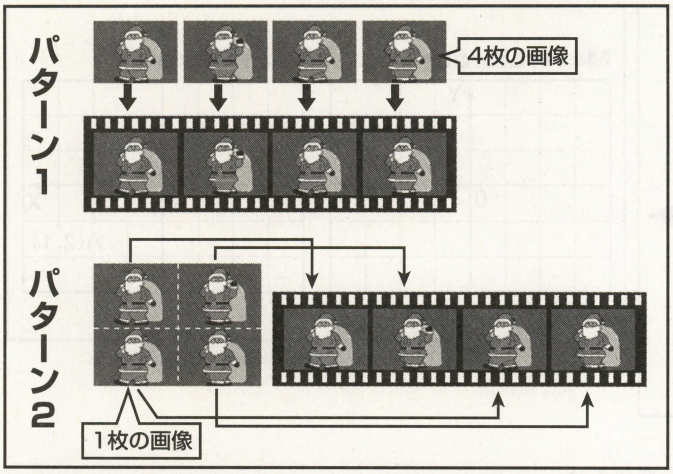
```
Set tree = m.ImportImageColorKey
("tree.bmp", 0, 0, 255)
```

とすれば，“tree.bmp”の青色の部分を透過色と

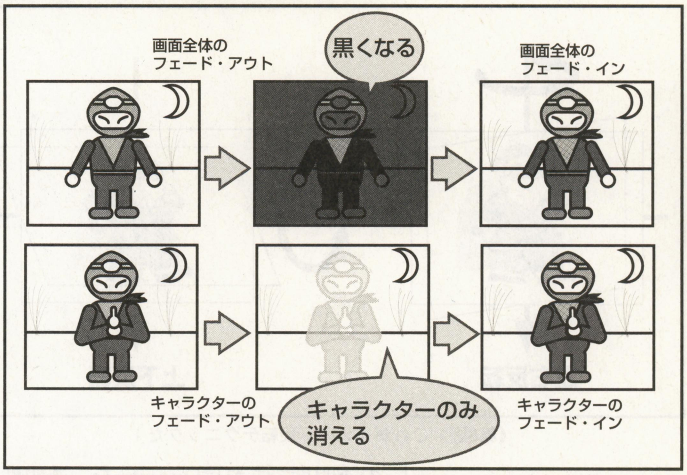
＊4 RGB
光の三原色である赤（Red）・緑（Green）・青（Blue）の，それぞれの割合によって色を指定する方法。この他には『HSL』という，色調（色合い）・彩度（鮮やかさ）・輝度（明るさ）の割合から色を指示する方法もある。Windowsの色の設定でダイアログを表示させると（[画面のプロパティ]-[デザイン]-[色]-[その他]），RGB値やHSL値が表示されているので確認してほしい。

＊5 DirectDraw
DirectDrawは，DirectXテクノロジーの中でもっとも重要なコンポーネント（構成要素）だ。ディスプレイデバイス（ビデオカード）を直接制御，管理する機能を持っている。「ディスプレイデバイスに依存することなく，ハードウエアの機能を最大限に活用し，最高のパフォーマンスを引きだすこと」を目的とし，標準的なWindows GDIをベースとしたアプリケーションや，MS-DOSアプリケーションの性能を，はるかに上まわるパフォーマンスとクオリティを実現する。

＊6 ブロック転送
ブロック転送とは，あるビデオメモリから別のビデオメモリへ，メモリ内容をコピーすること。コピーは矩形（長方形）の領域が対象になる。ほとんどのディスプレイデバイスは，この機能をハードウエアでサポートしているので，高速に処理させることが可能だ。また，転送時に伸縮をサポートするデバイスもある。



《第4図》アニメーションさせるには，このようにもとの画像を4枚用意する方法と，1枚だけですませる方法がある



《第5図》フェード・イン／フェード・アウトのちがい。注意深く映画なんかを見るとわかるように，これは映像制作の基本テクニックなのだ

してロードします。

なお，GIFファイルであれば，DirectAnimationが勝手に透過色を判断してロードしてくれます。このため，GIFファイルはとくに透過色を意識する必要はなく，ImportImageメソッドでOKです。

②4枚の画像を切り替えてアニメーション

何枚もの画像を切り替えて表示することで，キャラクターが笑ったり，敵機が爆発したりするなどの動きが表現可能となります。これは，数学的な変換（移動・回転・拡大縮小）による動きだけでは表現できないものについて，現在でも多くのプログラムで活用されています（これが本当の意味でのアニメーションといえるもの）。

イメージを切り替えて動いているように見せる原理は，パラパラ漫画*7と同じです。DirectAnimationでこれを実現するには，つぎの二つのアプローチ方法があります（**第4図**）。

●パターン1

1フレームぶんの画像を描画したビットマップを何枚も作り，個別にロードする。

●パターン2

1枚のビットマップに連続した画像を入れておき，1フレームずつ切りだす。

一般的にはパターン2が使われますが，今回はパターン1の方法を紹介します。パターン2のテクニックは少しむずかしいので，次回以降で紹介することにしましょう。

パターン1の基本的な手順は，つぎのようになります。今，黒が透過色の3枚のビットマップ（“a.bmp,” “b.bmp” “c.bmp”）があり，これを3秒おきに切り替えることにします。

1.画像をロードして，別々のDAImage型の変数に格納する。

```
Set imgA = m.ImportImageColorKey
("a.bmp", 0, 0, 0)
Set imgB = m.ImportImageColorKey
("b.bmp", 0, 0, 0)
Set imgC = m.ImportImageColorKey
("c.bmp", 0, 0, 0)
```

2.切り替えるタイミングに使うイベント*8を作成する。

```
Set ev = m.Timer(3)
```

3.DAImageオブジェクトのインスタンス*9を作成する。

```
Set img = CreateObject("DirectAni
mation.DAImage")
```

4.Initメソッドで，指定時間おきにイメージが切り替わるように初期化する。

```
img.Init m.Until(imgA, ev, m.Until
(imgB, ev, m.Until(imgC, img)))
```

③イメージの透明度を変化させる

DirectAnimationでは，イメージ（DAImage）の透明度を変えることが簡単にできます。

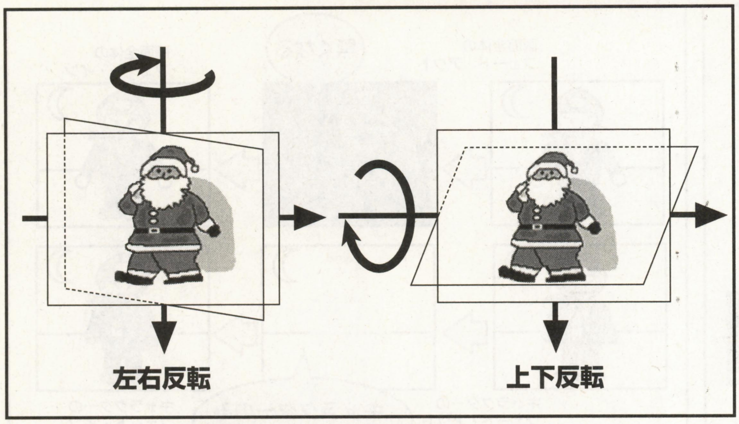
イメージの透明度を変化させることで，画像がだんだんと見えてくるフェード・インや，逆にじょじょに消えていくフェード・アウト効果が作りだせます（**第5図**）。また，全体を白などの半透明なイメージで覆（おお）えば，霧（フォグ）のような感じを演出することもできます。

イメージに透明度を設定するには，OpacityAnimまたはOpacityメソッドを使います。固定

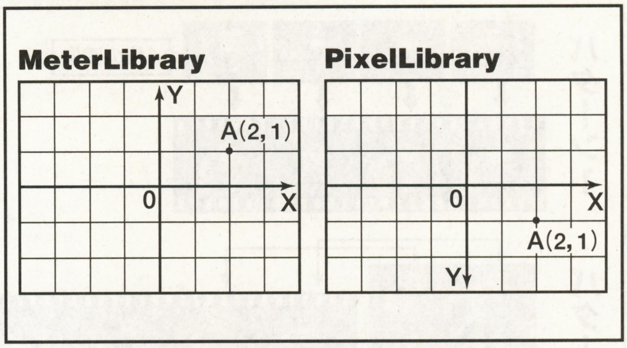
＊7　パラパラ漫画
教科書やノートの片スミに，連続したキャラクターのようすなどを書く。そして，ページをすばやくパラパラとめくると，キャラクターが動いて見えるといったものだ。1秒間に30枚程度のスピード（これをフレーム・レートという）であれば，人間の目にはスムーズに動いて見える（TVや映画がいい例だよね）。パソコンのモニタは，“リフレッシュ・レート”と呼ばれるタイミングで画面を更新している。機種や解像度，ディスプレイ・ドライバなどによってちがうが，60Hz～120Hzが一般的なところだ。60Hzというのは，1秒間に60回画面を更新していることを意味している。この値が高いほど，チラツキが少なく目も疲れない。長時間モニタを見て作業する人は，100Hzくらいに設定するといいよ。

＊8　イベント
イベントといえば，「マウスを動かした」「キーボードを押した」などをイメージするが，「時間が経過した」という事象も立派なイベントなのだ。指定時間後に変化をあたえるような場合に便利。

＊9　インスタンス
インスタンスは，「オブジェクトの複製」を意味する。ただし，広い意味では単なる“複製”の意味で使われることもある。たとえば，Visual Basicを二つ以上起動すれば，これもインスタンスといっている。



《第6図》これがイメージ反転テクニックだ！



《第7図》DirectAnimationが提供する座標系

の透明度であればOpacityを，透明度を変化させるのであればOpacityAnimを使います。構文は，つぎのようになります。

```
Set img = img.OpacityAnim(opac)
opac：DANumber型で0.0～1.0の範囲（0.0が透明で1.0で不透明）
img：DAImage型
```

```
Set img = img.Opacity(opac)
opac：Double型で0.0～1.0の範囲（0.0が透明で1.0で不透明）
img：DAImage型
```

④画像の左右反転

イメージを拡大縮小（Scale2）させたり，移動（Translate2），回転（Rotate2）させる“変換”（DATransform2オブジェクト）を使うテクニックは，これまで何度も紹介してきました。

今回は，左右反転や上下反転など，3次元的な変換を行なってみましょう。

イメージを左右反転させるには，**第6図**のようにXYZ座標で，Y軸を中心に180度回転させることで実現できます（上下反転はX軸を中心に180度回転させる）。

この変換は，空間座標上で定義されるために，1次変換を定義するDATransform2オブジェクトではダメです。DATransform3オブジェクト[*10]を作成しなければなりません。メソッドも，Scale2やRotate2などでなく，Scale3やRotate3のように“3”が付くメソッドを使います。

当然ながら，座標も（x, y, z）でベクトルも3次元になります。空間座標での回転は，つぎのメソッドを使います。

構文は，つぎのようになります。

```
Set trn3 = m.Rotate3Anim(axis, radians)
Set trn3 = m.Rotate3(axis, radians)
axis：回転軸を表すベクトル（DAVector3型）
X軸：m.XVector3
Y軸：m.YVector3
Z軸：m.ZVector3
任意：m.Vector3(x, y, x)
radians：回転角（ラジアン）
```

※Rotate3AnimはDANumber型，Rotate3はDouble型
trn3：DATransform3型

さて，この変換（DATransform3）は3D用です。3D物体の回転にはこのまま適用できますが，イメージなどの2Dへ適用するには，その前にParallelTransform2メソッド[*11]でDATransform2オブジェクトにコンバートする必要があります。

```
Set trn2 = trn3.ParallelTransform2
```

つぎの例は，DAImageオブジェクト（img）を左右反転させます。

```
Const PI = 3.14159265359
Dim trn3  As DATransform3
Dim trn2  As DATransform2
Set trn3 = m.Rotate3(m.YVector3, PI)
Set trn2 = trn3.ParallelTransform2
Set img = img.Transform(trn2)
```

それではつぎに，サンプル・コードについて注目すべきポイントを紹介していきます。「⑤背景のスクロール[*12]」については，コードの説明時に解説します。

これがサンプル・プログラムのテクニックだ！

それでは，ここでリスト1を見てください。

＊10　DATransform3オブジェクト
DirectAnimationでは，2D関連のメソッドのうしろには「2」が，3D関連のメソッドのうしろには「3」が付いているのでわかりやすい。2Dと3Dのメソッドの大きなちがいは，パラメータの数である。3Dのメソッドは，2DのメソッドにくらべてZ座標やZ軸のパラメータが追加されている。

＊11　ParallelTransform2メソッド
ParallelTransform2は，3Dの“変換”を2D上への変換にコンバートする。このときは，真正面から見た状況で平面に投影させる。このテクニックは，2Dのイメージやキャラクターを3Dで動いているように見せかける場合などに広く応用できるので覚えておこう。3Dと2Dの橋渡しのようなメソッドだ。

＊12　背景のスクロール
どんなプログラミング言語においても，背景をスクロールさせる手法は意外とめんどうな作業だ。ビットマップをずらして切れ目なく無限にスクロールさせたり，ナナメへスクロールさせることはかなりの労力が必要となる。しかし，DirectAnimationではこれを1行で実現してくれるのだ。

定数FREAME_RATEは，サンタクロースの画像を切り替えるタイミング（秒）で，定数MOVE_RATEはサンタクロースが左右に移動して折り返すまでの時間（秒）です。これらの値は，実行結果を見て適当に調整してください。

DirectAnimationが提供する座標系*13は，**第7図**のように“メートル座標系（MeterLibrary）”と“ピクセル座標系（PixelLibrary）”の2種類があります。どちらを使うか，あらかじめDirectAnimationコントロールに指示します。

今回のサンプルでは，ピクセル座標系を使います。変数mは，ピクセル座標系に基づくDAStaticsオブジェクトで，DirectAnimationで使用する数々の関数（メソッド）がこのオブジェクトから提供されます（**リスト1の①の部分**）。

本来，ピクセルライブラリなので変数名はpにでもしたほうがいいのですが，今までどおりmのままでいきましょう。

「Merry Christmas」というタイトルを作成する！

イメージ作成のはじめに，「Merry Christmas」という文字が描画されたイメージを作成しましょう。

DirectAnimationでは，文字を表示する場合にもDAImageオブジェクトを作らなければなりません。**リスト1の②の部分**で，fntというDAFontStyle型の変数を定義しています。その内容は，「オレンジ色でフォント名がCurlz MT，サイズは52ポイント，太字」という設定です。

つぎに，StringImageメソッドで，文字列を定義したフォントで描画します。これにより，「Merry Christmas」と描かれたDAImageオブジェクト（title）が作られます。

これは原点（0，0）に配置されるので，Translate2メソッドで「Y軸に－120ピクセル＝上に120ピクセル」移動する変換を定義しておき，Transformメソッドでtitleに適用します。

クリスマス・ツリーはどうやって作成する？

クリスマス・ツリーは，**写真2**のようなイメージのビットマップを使います。このビットマップは，背景を青で塗りつぶしているので，透過色は青（0，0，255）ということになります。

すでに説明したように，透過色を指定した画像のロードは，ImportImageColorKeyメソッドで行ないます。読み込んだ画像は，treeという変数（DAImage）にいったん格納しておきます。

つぎに，左右の二つぶんを複製するために，treeをX軸に－200ピクセル，Y軸に30ピクセル移動をさせて，別の変数treeLへ格納します。これは，左斜め下にあるクリスマス・ツリーになります。同様にして，右斜め下のtreeRを作ります（**リスト1の③の部分**）。

ここで，右側のクリスマス・ツリー（treeR）には，ちょっと細工をしましょう。ツリー自体に，ぼんやり消えたりうっすら現れたりするような，透明度の変化を加えます。画像の透明度を少しずつ変化させると，なかなかおもしろい表現になりますよ。

背景イメージをスクロールさせる！

リスト1の④の部分で，背景にする「灰色のバックに雪が舞っているような画像」である“snow.bmp”をロードして，タイル貼りにしておきます。

そして，雪が降っているように見せるため，スクロールさせましょう。おなじみのTranslate2Rateメソッドで，X軸方向に毎秒－8ピクセル，Y軸方向に毎秒16ピクセルの移動をあたえます。

これにより，スクロールは右斜め上から左斜め下の方向になります。



《写真2》クリスマス・ツリーのイメージ“tree.bmp”

＊13　座標系
DirectAnimationは，メートル単位とピクセル単位の二つの座標系システムを提供している。プログラムの内部で，メートル→ピクセル（ピクセル→メートル）の数値変換も可能である。一般的に，3Dプログラムはメートル単位，2Dプログラムはピクセル単位を使う。DirectAnimationは，内部でメートル単位で処理をしているので，メートル単位系を利用したほうが優位だが，パフォーマンスに大きなちがいは見られない。プログラムの内容によって，便利なほうを利用すればよいだろう。

MSり～く情報

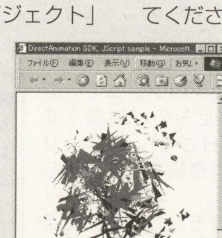
Windows98には，DirectXのバージョン5レベルのランタイム・モジュールが含まれていますが，現在，バージョン6.0がインターネット上で公開されています。

DirectXのコア・コンポーネントがバージョン・アップしたため，DirectAnimation, DirectShow, Direct3D RM（Retained Mode：保持モード）を含む『DirectX Media SDK』バージョン6.0も公開されました。

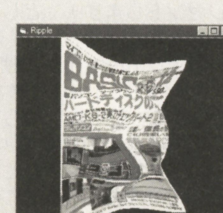
DirectAnimationについていえば，このバージョン・アップによって「DirectX Transformオブジェクト」という新しいオブジェクトが加わり，非常におもしろい効果が演出できるようになっています。たとえば，写真のように3D物体がポリゴンごとにバラバラに砕け散るような効果，イメージが溶けるように変形するような効果，イメージを波のようにうねらせる（ripple）ような変形など，今まで非常に複雑でめんどうな計算や処理が必要だったことが簡単に実現できます。このような変換処理を，自分で作りだせるツールも付いていることも注目です。

また，3Dでは物体にシャドー（影）を付けることもできるようになっていますし，パフォーマンスもDirectX 6.0の恩恵を受けてよくなっています。

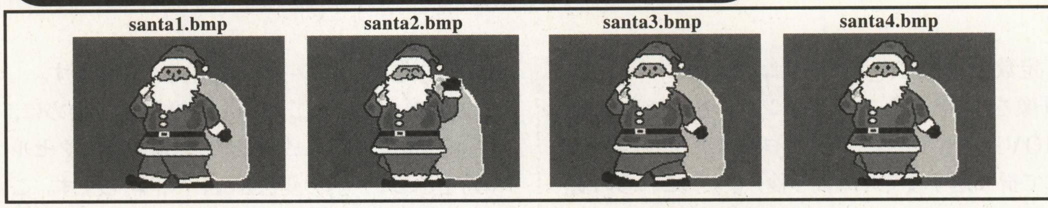
ぜひ，ダウンロードしてためしてみてください。



▲砕け散る効果



▲ripple効果



《写真3》サンタクロースのイメージは，この四つで構成する

いよいよ真打，サンタクロースの登場だ！

サンタクロースは，前述したように**写真3**のような4枚のビットマップ“santa1.bmp”～“santa4.bmp”から構成されていますね。**リスト1**の⑤の部分で，これらをそれぞれsanta1～santa4までのDAImage型の変数に読み込みます。

サンタクロースのアニメーションは，4フレームから構成されることになるわけです。すでに紹介した方法で，4枚の画像を一定時間ごとに切り替わるようにして，一つのサンタクロースのイメージ（santa）を作りだします。

もとのサンタクロースの画像が少し小さかったため，Scale2Uniformメソッドで1.5倍の拡大をしています。

イメージの反転テクニックを活用しよう！

さて，4フレームからなるサンタクロースのアニメーションは完成しました。しかし，これだけではアニメーションGIF*14のようでつまらないので，もう少し動きをつけておきましょう。

サンプルでは，「サンタクロースが左に歩いていき，左のツリーの位置で振り返って，反対を向いてもどってくる」という動作にしています。

ここでもう一度，**写真3**のサンタクロースを見てください。4枚の画像とも，左を向いていますね。このため，振り返ってもどってくるためには，サンタクロース君に「まわれ右」をしてもらわないと困ります。さもないと，もどってくるときは懐かしのマイケル・ジャクソンのムーン・ウォーク状態になってしまいますから（まあ，それはそれでおもしろいのですが）。

普通は，反対向きの画像も一緒に作っておき，それらもロードしてアニメーションさせます。しかし，よく考えれば，プログラムの中で画像を左右反転させてしまえばいいことに気がつきます。画像の反転のテクニックは，はじめのほうで紹介しましたね。

まず，左右反転するまでの時間は，定数MOVE_RATEで指定しています。ここでは10秒です。つまり，10秒ごとにサンタクロースの画像を左右180度回転させなければなりません。

リスト1の⑥の部分にある，DANumber型のnumがこれに相当します。m.DANumber(0).Duration(MOVE_RATE)は，0を10秒間継続させます。同様に，m.DANumber(PI).Duration(MOVE_RATE)は，定数PIを10秒間継続させます。この二つを，Sequenceメソッドでつなぎ合わせます。

さらに，RepeatForeverメソッドで，この変化を無限に繰り返すように指示します。この変化する数値（num）を，Y軸回転のメソッドRotate3Animにあたえて，ParallelTransform2で2Dへコンバートします。

サンタクロースの左右へ移動させる

リスト1の⑦の部分では，サンタクロースを左右に150ピクセルぶんずつ移動させる処理をほどこします。

Interpolateメソッドで，二つのインクリメントとデクリメント*15する値をSequenceメソッドでつなぎ合わせ，RepeatForeverメソッドで無限リピートする値にしておきます。この値を，Translate2AnimメソッドのX軸方向の移動量に

＊14　アニメーションGIF
GIF(Graphic Interchange Format)は，米CompuServeが開発した圧縮ビットマップ形式である。アニメーションGIFは，複数のGIFイメージとそれを表示する時間の情報を格納したもの。インターネットのホームページでよく見かける，繰り返し動いている画像ファイルは，たいていこのアニメーションGIFだ。

＊15　インクリメントとデクリメント
インクリメントは1ずつ加算していく処理のことで（＋1していく），デクリメントは逆に1ずつ減算していく処理（−1していく）のこと。

《第1表》今回のサンプルで使用するイメージ

変数名	内容
title	「Merry Christmas」と描画されたタイトル
treeL	左側のクリスマス・ツリー
treeR	右側のクリスマス・ツリー
snow	スクロールする背景
santa	アニメーションするサンタクロース

あたえるわけです。Y軸方向は，m.DANumber(75)で中心より75ピクセルぶん下へさげておきます。

最後はコントロールのプロパティにセット！

さて，これまでにいろいろなイメージを作りました。最終的に，**第1表**のイメージが存在することになります。

これらのイメージを合成させて，コントロール（DAControl）のImageプロパティ[*16]にセットすれば完了です。

イメージの合成は，OverlayまたはOverlay Arrayメソッドです。このプログラムでは，下記のようにそれぞれのイメージをVBScriptのArray関数[*17]を使って，一度配列の形式にしてから，OverlayArrayメソッドで一気に合成します。

```
DAControl.Image = m.OverlayArray
(Array(title, treeR, santa,
treeL, snow))
```

重なる順番としては，titleが一番上になります。サンタクロース（santa）は，左のツリー（treeL）よりは前になりますが，右のツリー（treeR）では逆に下にかくれます。

BGMは，クリスマスらしく『ジングル・ベル』です。このMIDIファイルは，ヤマハ株式会社さんの『Free Song Data Library（フリー ソング データ ライブラリ）』（http://www.yamaha.co.jp/xg/pds/pds.html）で提供されている“jingleb.mid”を利用させていただきました。

これをVBで動作するようにしたものが，**リスト2**です。VBを持っている人は，入力方法をよく読んでためしてみてください。

それでは，一足早いクリスマスをお楽しみください！

＊16 Imageプロパティ
DirectAnimationは，いろいろなオブジェクトを作成して，それを加工して最終的に1枚ぶんのイメージを作りあげるスタイルのプログラムだ。画像関連はImageプロパティに，そして音響関係はSoundプロパティにそれぞれ最終的にセットする。映像と音響は担当者がちがうので，オブジェクトを受け取る窓口もちがうわけだ。いくらがんばってオブジェクトを作って加工しても，このプロパティにセットしなければ何も起こらない。

＊17 Array関数
VBScriptおよびVBのArray関数は，1行で配列を作成し，中身もセットしてくれる便利な関数だ。データの型としては，文字列でも数値でもオブジェクトでも，何でもOKというバリアント型である。このプログラムの場合は，データとしてDAImageオブジェクト型の配列となっている。

《リスト2》DirectAnimationでスプライトを実現するサンプル・プログラム・リスト（VB用）

```
Option Explicit

Private Sub Form_Load()
  '定数の宣言
  Const PI = 3.14159265359       '円周率
  Const FREAME_RATE = 0.3        'フレームのレート(秒)
  Const MOVE_RATE = 10           '左右に移動する間隔(秒)
  '変数の宣言
  Dim m           As DAStatics
  Dim fnt         As DAFontStyle
  Dim title       As DAImage
  Dim tree        As DAImage
  Dim treeL       As DAImage
  Dim treeR       As DAImage
  Dim snow        As DAImage
  Dim santa       As DAImage
  Dim santa1      As DAImage
  Dim santa2      As DAImage
  Dim santa3      As DAImage
  Dim santa4      As DAImage
  Dim ev          As DAEvent
  Dim trn         As DATransform2
  Dim num         As DANumber
  'フォームをスクリーンの６０％にしてセンタリング
  Move Screen.Width * 0.2, Screen.Height * 0.2, _
      Screen.Width * 0.6, Screen.Height * 0.6
  '-------------------------------------------------
  '① ピクセル座標系で初期化
  '-------------------------------------------------
  Set m = DAControl.PixelLibrary

  '-------------------------------------------------
  '② タイトルのイメージの作成
  '-------------------------------------------------
  'オレンジ・Curls MTフォント・52ポイント・太字の
DAFontStyleオブジェクトを作成
  Set fnt = m.DefaultFont.Color(m.ColorRgb255(255, 128,
0))
  Set fnt = fnt.Family("Curlz MT").Size(52).Bold
  '文字列からDAImageオブジェクトを作成
  Set title = m.StringImage("Merry Christmas", fnt)
  '上方向に120ピクセル平行移動
  Set title = title.Transform(m.Translate2(0, -120))

  '-------------------------------------------------
  '③ クリスマス ツリーのイメージ（左・右）の作成
  '-------------------------------------------------
  '青(0,0,255)を透過色に指定してtree.bmpをロード
  Set tree = m.ImportImageColorKey(App.Path & "¥" &
"tree.bmp", 0, 0, 255)
  '平行移動(←200,↓30)してイメージを複製
  Set treeL = tree.Transform(m.Translate2(-200, 30))
  '平行移動(→200,↓30)してイメージを複製
  Set treeR = tree.Transform(m.Translate2(200, 30))
  '[1]->[0]->[1]->[0]をCosカーブで変化する値
  Set num = m.Abs(m.Cos(m.Mul(m.LocalTime, m.DANumber
(0.2))))
  'イメージの透明度を変化
  Set treeR = treeR.OpacityAnim(num)

  '-------------------------------------------------
  '④ 背景のイメージの作成
  '-------------------------------------------------
  'snow.bmpをロードしてタイル張りにしたイメージ
  Set snow = m.ImportImage(App.Path & "¥" & "snow.bmp")
.Tile
  'スクロール（毎秒、X軸に-8ピクセル・Y軸に16ピクセル）
  Set snow = snow.Transform(m.Translate2Rate(-8, 16))

  '-------------------------------------------------
  '⑤ サンタクロースのイメージ
  '-------------------------------------------------
  'サンタクロースの画像をロード（４フレーム）
  Set santa1 = m.ImportImageColorKey(App.Path & "¥" &
"santa1.bmp", 0, 0, 255)
  Set santa2 = m.ImportImageColorKey(App.Path & "¥" &
"santa2.bmp", 0, 0, 255)
  Set santa3 = m.ImportImageColorKey(App.Path & "¥" &
"santa3.bmp", 0, 0, 255)
  Set santa4 = m.ImportImageColorKey(App.Path & "¥" &
"santa4.bmp", 0, 0, 255)
  'DAEventオブジェクトを作成
  Set ev = m.Timer(FREAME_RATE)
  'フレーム用にするDAImageオブジェクトのインスタンス
  Set santa = CreateObject("DirectAnimation.DAImage")
  '指定時間ごとに画像が切り替わるイメージを作成
  santa.Init m.Until(santa1, ev, _
             m.Until(santa2, ev, _
             m.Until(santa3, ev, _
             m.Until(santa4, ev, _
             santa))))
  'サンタクロースを1.5倍に拡大
  Set santa = santa.Transform(m.Scale2Uniform(1.5))

  '-------------------------------------------------
  '⑥ サンタクロースを定期的に180° 反転させる処理
  '-------------------------------------------------
  'DANumberオブジェクトを定義
  ' [0が10秒間] と [PIが10秒間] を合成
  Set num = m.Sequence(m.DANumber(0).Duration(MOVE_RATE),
_

m.DANumber(PI).Duration(MOVE_RATE))
  '無限リピート
  Set num = num.RepeatForever
  '画像をY軸に180度回転させる変換
  Set trn = m.Rotate3Anim(m.YVector3, num).ParallelTrans
form2
  Set santa = santa.Transform(trn)

  '-------------------------------------------------
  '⑦ サンタクロースを左右に移動させる処理
  '-------------------------------------------------
  'DANumberオブジェクトを定義
  ' [10秒間で150から-150まで] と [10秒間で-150から150まで
] を合成
  Set num = m.Sequence(m.Interpolate(150, -150,
MOVE_RATE), _
                       m.Interpolate(-150, 150,
MOVE_RATE))
  '無限リピート
  Set num = num.RepeatForever
  '左右に移動する変換
  Set trn = m.Translate2Anim(num, m.DANumber(75))
  Set santa = santa.Transform(trn)

  '-------------------------------------------------
  '⑧ コントロールにオブジェクトをセット
  '-------------------------------------------------
  DAControl.Image = m.OverlayArray(Array(title, treeR,
santa, treeL, snow))
  DAControl.Sound = m.ImportSound(App.Path & "¥" &
"jingleb.mid").Sound.Loop
  DAControl.Start
  DAControl.BackgroundImage = m.SolidColorImage(m.Black)
  DAControl.UpdateInterval = 0.3
End Sub

Private Sub Form_Resize()
  '-------------------------------------------------
  'サイズ変更にともない、コントロールのサイズを調節
  '-------------------------------------------------
  On Error Resume Next
  DAControl.Move 0, 0, ScaleWidth, ScaleHeight
End Sub
```

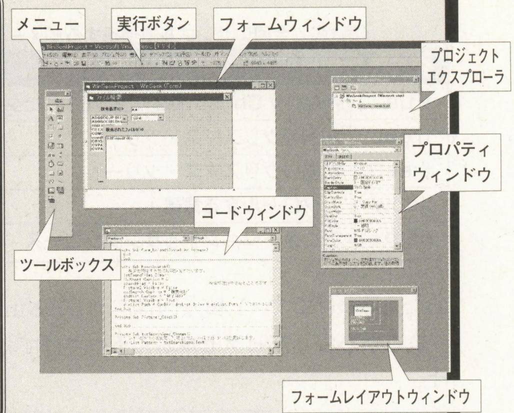
入力方法

VBを起動して，[プロジェクト]メニューの[コンポーネント]で「DirectAnimation Library」にチェックを付けます。
つぎに，ツールボックスから「DAViewerControlWindowedコントロール」を選択して，フォームに貼り付けます。位置とサイズは，適当でかまいません。
プロパティウィンドウを開くと，「(オブジェクト名)」がDAViewerControlWindowed1になっています。これを，「DAControl」に変更します。
最後に，リストのコードを入力します。

応用自由自在！　Windowsプログラミング環境をモノにする！

Visual Basic研究所

愛称：VB研



第5部　第16回
VBのグラフィックス機能の基本はコレだ！②

新年，あけましておめでとうございます～。「というアイサツは1月号でやるようにネ！　ネ！」という編集部のイイツケを，今回は無事守ることができました～。今年もVB研をよろしくお願いイタします。というわけで，'99年の一発目はVBグラフィックス基礎知識パート2でござ～い。

所長●竹宮恵亀
Illustration●よねっち



（上）VB研・所長の竹宮恵亀（新潟県生まれ，18歳で上京，某工業大学卒，某メーカー勤務後，所長に就任。渋谷区在住，趣味サッカー）。サポートしている鹿島アントラーズが，2ndステージ優勝！　ジュビロとのチャンピオンシップが楽しみ～。

（左下）第5部なのに，助手4号。そろそろ今まで使っていたアステルのPHSに飽きたんで，新機種を購入。今度の機体は，これまでのダイレクト・メールはもちろん，サーバにアクセスして位置情報から近所の食べ物屋さんを検索したりできるんでとっても便利。

VB研＠ゲーセンで繰り広げられる死闘

所長　今月は，市場調査という名目で，VB研をゲーム・センターからお届けしま～す。遊びにきたんじゃないよ。

助手　いやぁ，『beat mania』に引き続き，コナミから『ダンスダンスレボリューション』がでましたなぁ。ミセゲーもここまでくるとスゴイよね。所長，“ミセゲー”って知っとる？

所長　知ってる知ってる。アレでしょ，居酒屋とかで酔っぱらって，お店の中でもどしちゃうこと。ミセゲ～。

助手　チャうわい！　そういうゲ～じゃなくて，ゲーはゲーでもゲームのゲー。

所長　わかった！　奥様がたに大人気の，ミセスゲームの略ね。うふふ。

助手　ばかばかばか（顔を赤らめて女生徒のように所長の胸を叩く助手であった）。だから，そういうミセじゃなくて，ミセはミセでも見せるのミセ。何いっとるのか，ワシにもわからなくなってきた。

所長　自分が楽しむだけでなく，見ている人にも楽しませるゲーム，つまり“見せるゲーム”，略してミセゲーだ。キミはそんなことも満足に説明できないのかね。まったく。

助手　おまえがいうな～。しかしさぁ，beat maniaはまだいいけど，ダンスダンスレボリューションって，ちょっとイケてなくない？　ほれほれ所長，あれがそのゲームよ。

所長　ふ～ん。リズムに合わせて足でいろんなボタンを押すゲームなのね。

助手　そうそう。要するに，足でパラッパラッパーを遊ぶようなゲームなんだけど，ハッキリいってアレはダンスじゃないよね。みんなガニマタになって一心不乱にゴキブリでも踏みつぶしているかのような暴れよう。所長，どう？

所長　ふ～ん，これがやまかん先生がハマってるbeat maniaかぁ。ターン・テーブルがあるんだね。キュキュっとな。

助手　人の話を聞け～。beat maniaって，アイデアや筐体の作りはいいけど，曲中に流れるグラフィックスがちょっとイマイチだよね。MSXで作った画面みたい。

所長　うむ。やはりグラフィックスは重要だな。そんなわけで今月は，前回からの引き続きでVBの2Dグラフィックス機能を紹介しよう～。おぉ，このムダ話から本論へのいい流れとリズム。サイコ～ノリノリだぜ，イェ～。

助手　ピピッ，そこのオヤジ，失格！



▲beat mania



▲ダンスダンスレボリューション



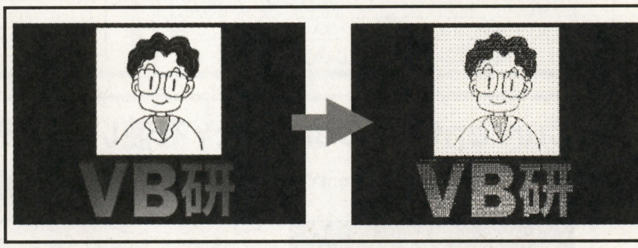
Visual Basic Programming System for Windows Ver.6.0（日本語版）
オープン価格
※編集部の価格調査では，VB5.0とほぼ同じため，下記価格が目安になります。
ラーニング版23,800円
（アカデミック・パッケージ10,900円）
プロフェッショナル版77,800円
（アカデミック・パッケージ35,100円）
問い合わせ先
マイクロソフト株式会社
☎03-5454-2300
http://www.microsoft.com/japan/
動作環境
Windows95／98／NTが動作するマシン



《第1図》VBでは，このように色を指定する

《第1表》VBで定義されているカラー定数

色	定数	値（16進数）
黒	vbBlack	&H0
赤	vbRed	&HFF
緑	vbGreen	&HFF00
黄	vbYellow	&HFFFF
青	vbBlue	&HFF0000
マゼンタ	vbMagenta	&HFF00FF
シアン	vbCyan	&HFFFF00
白	vbWhite	&HFFFFFF



《写真1》画面モードが低いビット数の場合は，ディザリング表示される

《第2表》QBColor関数の色番号と色

色番号	色
0	黒
1	青
2	緑
3	シアン
4	赤
5	マゼンタ
6	黄
7	白
8	灰色
9	明るい青
10	明るい緑
11	明るいシアン
12	明るい赤
13	明るいマゼンタ
14	明るい黄
15	明るい白

ねぇねぇ，ちょっと色つけてよ

所長　それじゃ，先月の続きね。まずは，カラー描画の方法から紹介しよう。

助手　色をつけるわけね，へっへっへ。

所長　VBでグラフィックス描画をするときに，Long型の整数で色を指定することができるのだ。このときの色は，赤(Red)，青(Blue)，緑(Green)の成分をそれぞれ8ビット(256階調)で指定することになる。

助手　RGBを組み合わせて色を作るわけね。緑と青を混ぜると黄色になったり，全部混ぜると白になるヤツだ。コンピュータ・グラフィックスの基本ですな。

所長　さよう。ここで，**第1図**を見てほしい。このように，RGB各8ビットの数値を組み合わせて，32ビットの数値(Long型の整数)で色を指定するわけだ。代表的な色の数値と定数を，**第1表**にあげておくぞ。

助手　これ以外の数値で，ビミョ〜な色を使ってもいいんでしょ。たとえばドドメ色「&H7200A5」みたいに。

所長　オッケーです。それじゃ，実際に青いラインを描画する例を，数値指定と定数指定の場合をそれぞれ紹介しよう。

```
Picture1.Line (0, 0) - (100,
100), vbBlue     '定数で指定
Picture1.Line (0, 0) - (100,
100), &hFF0000    '数値で指定
```

簡単に色気をだす方法

助手　でもこの色の指定方法，チト使いづらくないかい？

所長　そんなあなたのために，VBで使う色の値を返す，RGB関数やQBColor関数も用意されているぞ。

助手　どゆこと？

所長　使用例を見たほうが理解できると思うから，以下をご覧くださ〜い。

●RGB(赤，緑，青)

　赤・緑・青は，0〜255までの数値で指定します。

●QBColor(色番号)

　色番号は，**第2表**のように設定されています。使用例は，つぎのとおりです。

```
Picture1.ForeColor = RGB(100,
255,0)
Picture1.ForeColor = QBColor
(1)
```

助手　これは，Picture1の色を指定してるんだよね。RGB関数を使ってそれぞれの数値を指定してもいいし，QBColorで16色を選んでもいいと。QBColorの指定方法って，昔のBASICっぽいよね。

所長　うむ。たぶん，QBっていうのは『QuickBasic(クイックベーシック)』の略で，互換性を保つために用意された関数だと思うぞ。たとえば，青の「QBColor(1)」と指定すると，「&HFF0000」を返す関数なわけだな。

助手　なるほどね。

所長　色の指定時に注意するのは，Windowsのカラー表示環境が，

●4ビット(16色)

●8ビット(256色)

●16ビット(65,536色)

●24ビット(フルカラー／1,677万色)

などいくつかの表示モードを持っているということ。つまり，4ビットカラー・モードでは，256色以上のグラフィックスは正確に表示できないのだ。

助手　どういう表示になるの？

所長　**写真1**のように，VBでは表示できない色は，ディザリングにより擬似的に表示されるぞ。

塗りつぶしてミバエをよくする？

所長　VBでは，直線描画する命令に，太さや線種を指定するオプションがないのが特徴だ。

助手　じゃあ，たとえばLine命令で破線を描く，とかはできないわけ？

所長　円描画のCircleなどにも，塗りつぶしパターンのオプションがない。これらの設定は，描画されるフォームやピクチャーボックス側で行なうことになる。だから，色を指定しなければ，フォームやピクチャーボックスのForeColorプロパティの値で描画されるぞ。以下に，フォームやピクチャボックスが持つグラフィックス描画のプロパティをあげていこう。

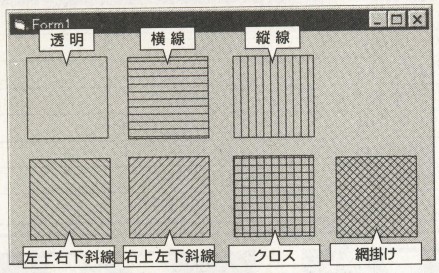
●ForeColor／BackColor

　グラフィック描写色と背景色を設定し

これが塗りつぶしだ！

《第3表》塗りつぶしパターンの種類（FillStyle）

値	塗りつぶしパターン
1	透明
2	横線
3	縦線
4	左上右下斜線
5	右上左下斜線
6	クロス
7	網かけ

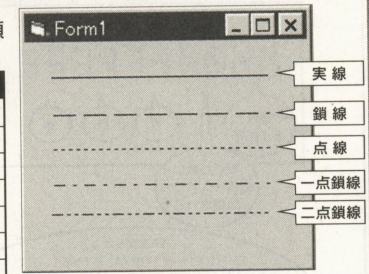


《写真2》塗りつぶしの実行例

これが線の種類だ！

《第4表》線の種類（DrawStyle）

値	線種
0	実線
1	鎖線
2	点線
3	一点鎖線
4	二点鎖線
5	透明
6	塗りつぶし

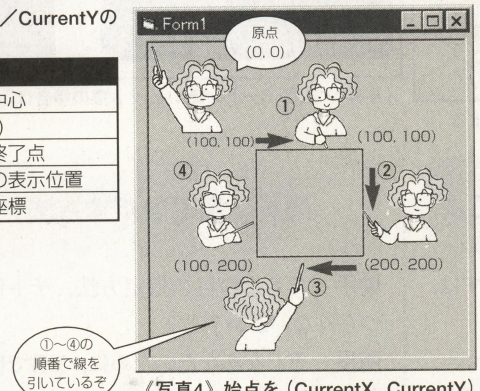


《写真3》線の種類を変えた実行例

CurrentX／CurrentYを使いこなそう！

《第5表》CurrentX／CurrentYの座標設定

メソッド	座標
Circle	円の中心
Cls	(0, 0)
Line	線の終了点
Print	つぎの表示位置
PSet	点の座標



《写真4》始点を（CurrentX, CurrentY）として，Lineメソッドで正方形を描画したところ



《写真5》CurrentX／CurrentYプロパティに座標を設定して，Paintメソッドを実行したところ

ます。

●**FillColor**

塗りつぶし色の設定をします。

●**FillStyle**

塗りつぶし形式の設定です。**第3表，写真2**を参照してください。

●**CurrentX／CurrentY**

テキストなどグラフィックスを表示する位置を指定します。

●**DrawMode**

グラフィックス描画の表示方法を設定します。

●**DrawStyle**

線の種類の設定です。**第4表，写真3**を参照してください。

●**DrawWidth**

線の太さをピクセル単位で設定します。

●**Font**

表示するフォントの設定です。

助手　何か，たくさんあるんだね。覚えるのたいへんそう。

所長　まあ，グラフィックスを描画する場合は，同じ色や線種を連続して利用することが多いだろう。そんなときに，いちいちパラメータを指定する必要がないので便利なのだ。

CurrentX／CurrentYでポイントを絞る

所長　グラフィックス描画のプロパティのうち，“CurrentX／CurrentY”に注目して，もう少しくわしく説明することにしよう。

助手　カレント・エックスとカレント・ワイですかい。【Current：今の，現在通用している】ちゅー意味やね。今いるディレクトリのことを，「カレント・ディレクトリ」とかいうよね。

所長　グラフィックスの描画メソッドを使うと，必ず現在の座標，つまりCurrentX／CurrentYが設定されるのだ。どのように設定されてるかは，**第5表**を参照してほしい。

助手　読者の気持ちの代弁，メソッドって何だっけ？

所長　メソッドっていうのは，機能のことね。このCurrentX／CurrentYプロパティを利用するのは，Lineメソッドと Printメソッドになる。Lineメソッドは，始点を（CurrentX, CurrentY）として，メソッドを実行することができる。つぎの例では，正方形を描画しているぞ（**写真4**）。

```
Picture1.Line(100,  100) -
(200,  100)
Picture1.Line  - (200, 200)
Picture1.Line  - (100, 200)
Picture1.Line  - (100, 100)
```

所長　これに対してPrintメソッドでは，座標を指定するパラメータがない。そのため，指定した位置に文字列を表示するには，CurrentX／CurrentYプロパティに座標を設定することになる（**写真5**）。

```
Picture1.CurrentX = 100
Picture1.CurrentY = 200
Picture1.Print "VB研"
```

所長　また，以下のように，表示する文字列の高さや幅を求めるメソッドが，フォームやピクチャーボックスには備わっているぞ。

●**TextHeight(文字列)**

指定した文字列の高さを返します。

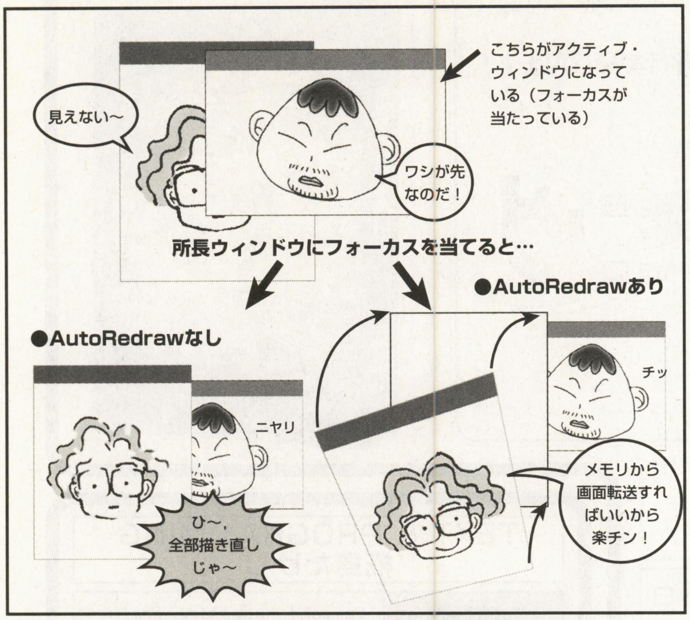
●**TextWidth(文字列)**

指定した文字列の幅を返します。

再描画で生まれ変わったワタシ

所長　VBのグラフィックスは，基本的にはウィンドウに描画される。そのため，ウィンドウを最小化したり隠れたりしたあと，再び表示するには“再描画”という作業が必要になるのだ。

Visual Basic研究所



《第2図》AutoRedrawを使った画面再描画の仕組み

助手　Windowsのシステム様が勝手にやってくれるんじゃないんだ。

所長　うむ。この再描画が必要になったときに発生するのが，Paintイベントだ。たとえば，隠れていたウィンドウにフォーカスが合ったときなんかに，Paintイベントが起こるわけだね。

助手　Windowsのシステムは，そのイベントを起こしてくれるだけなのね。

所長　プログラムでRefreshメソッドを実行しても，Paintイベントが発生するぞ。Paintイベントプロシージャで再描画を実行するには，描画したグラフィックスの座標やパラメータを，変数などに保存しておく必要がある。

助手　ふ～ん。けっこうめんどくさそうなんだね。

所長　確かに，Paintイベントを使った再描画は非常に手間がかかるのだ。VBでは，自動的に再描画を行なうようにするためのAutoRedrawというプロパティがフォームやピクチャーボックスに用意されているぞ。AutoRedrawプロパティをTrueにしておけば，自動的にグラフィックスの再描画が行なわれるのだ。基本的な仕組みは，第2図のとおり。

助手　便利じゃん。

所長　AutoRedraw機能を使えば，再描画処理が必要ないのだが，プログラムが使用するメモリは増えてしまうという欠点があるのだ。注意しよう。

まとめ
美しくなったら踊りに行こう

所長　というわけで，グラフィックスの紹介はおしまいで～す。

助手　ちょっと待ってよん。超美麗でハデな画面が特盛りつゆだく満載いっちょう～はどこに行った？

所長　いやアノ，ほら写真も5点もあるし。

助手　こんなしょぼい画面で読者が満足すると思ってるのか！　おしおきは，ダンスダンスレボリューションの刑よん。スタート・ボタンを，ポチっとな。さぁ，踊れ踊れ～。

所長　あぁ，ボクの踊りをみんなが見てる～。恥ずかし～，けど，カ・イ・カ・ン。薬師丸ひろ子の声で読んでね♥

編集部	やまかん	画伯	助手
パタ 0	パタ 1	パタ 0	パタ 0

所長　でました100点まんてん～。

助手　ちがう！　う～む，あまりコタえてないようなので，読者の必殺技も登場させよう～。読者イラスト第3弾，東京都にお住まいのよねっちさんお願いしま～す。

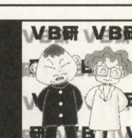
所長　ひぃ～。それでは，また来月！



by よねっち

評…カエルのダルそーな眼がグッド（画伯）

イラスト大募集！



助手　あなたも所長と助手を描いてみない？
VB研では，楽しいイラストを描いてくれるイラストレーターを募集しているのだ。ハガキに①住所②氏名③年齢④職業（学年）⑤電話番号⑥タイトル用に使う所長とワシのイラスト⑦あなたの考える必殺技を所長にかますワシのイラストを描いて，下記住所まで送ってください。

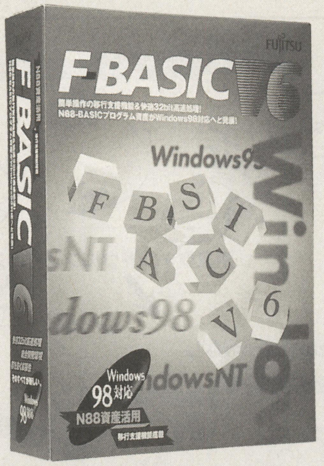
■あて先
〒141-8715東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
『Visual Basicイラスト』係

所長　読者のイラスト，引き続き募集中で～す。

入門者に最適のWindowsプログラミング・ツール
DOS-BASICからの移行実績はNo.1！

スタート！ Windowsプログラミング by F-BASIC V6

(F-BASIC: エフ・ベーシック)



第5回　画像処理でプリクラを作ろう！

これまで“もぐらたたき”を題材に，タイマーコントロールやボタンコントロールについて学んできました。今月から，新しいテーマとして“プリクラ”を目標に，画像処理について紹介していきたいと思います。画像処理は奥が深い分野ですが，非常におもしろく，実用性も高いので期待してください。

TEXT & PROGRAMMING
桜島たけし



Takeshi Kabashima Profile

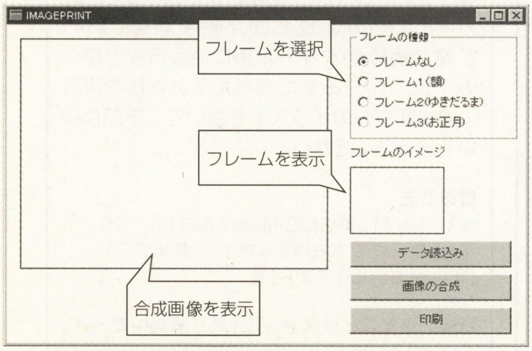
熊本県生まれ。N88-BASIC，Visual Basic，F-BASICを使い，現在プログラミングを生業とする毎日を過ごす。いよいよ1999年がはじまる。ノストラダムスの予言の真偽を確認するまでは，死ぬに死ねない人も多いはず。健康に気をつけて，もうちょっと長生きしよ〜っと。ちなみに，21世紀は2001年からなのでまちがえないでね。

今月の目標は“合成”と“印刷”だ！

みなさんは，“プリクラ（プリント倶楽部）”は知っていますよね。ゲーム・センターにある，撮影した画像をシールにしてくれるものです。

プリクラの大きな特徴に，写真とフレームの“合成”がありますね。最近ではデジカメ（デジタル・スチルカメラ）を使用することで，パソコンに画像データを簡単に取り込むことができます。

今月の特集でも紹介していますが，取り込んだデータを，いわゆるプリクラ風に印刷するソフトもあるようです。今回は，このプリクラ印刷をF-BASIC V6でプログラミングしてみましょう。この完成予想は写真1のような感じになります。名付けて『プリクラもどき』です。



《写真1》これが『プリクラもどき』完成予想図だ！

画像ファイルを用意しよう！

今回作成するプログラムには，デジカメなどで撮影した写真のデータとフレームが必要です。

フレームは，Windows95／98に添付されている『ペイント』などで作成することができます。このフレームの背景は，必ず白にしておいてください。理由は“合成”の部分で説明します。

写真などの画像データがない場合には，ビットマップ・ファイルであれば何でもかまいません。

この記事では，サンプルとして写真2〜写真5の画像ファイルを用意してみました。

それでは，いよいよプログラミング開始です。つぎの手順でプログラムを作成していくことにしましょう。

①もとになる画像データを表示
②選択されたフレームを表示する
③画像データの上にフレームを表示する
④表示されたデータを，プリクラ風に印刷する

まずは画像データを表示しよう

それでは，いつもどおりF-BASIC V6を起動し，メニューから[プロジェクト]-[ウィザード]を選択して写真6のようにファイル名を指定してください。

画像を表示するには，“ピクチャーボックス”を使用します。はじめに，フォームにピクチャーボックスを貼り付けてみましょう（写真7）。

さらに，ボタンコントロールやテキス

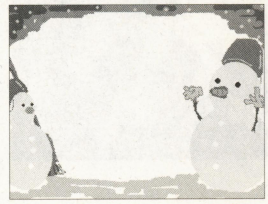
画像データを用意しよう！



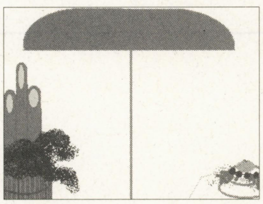
《写真2》デジカメなどで作成した画像データ“sample.bmp”



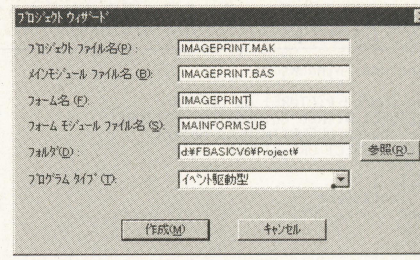
《写真3》フレーム1“gaku.bmp”



《写真4》フレーム2“snowman.bmp”

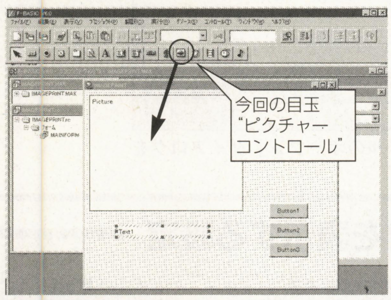


《写真5》フレーム3“new_year.bmp”。このように季節に合わせていろいろなフレームを作ると楽しいぞ



《写真6》F-BASIC V6を起動したら，このようにファイル名などを設定する

画像データを表示する設定



《写真7》コントロールをこのように貼り付けよう

《第1表》貼り付けるコントロールのプロパティ設定内容

コンロールID：PICTURE1（ピクチャコントロール）		
表示内容：基本スタイル	サイズ(幅)	320
	サイズ(高さ)	240
コンロールID：FILELOAD（ボタンコントロール）		
表示内容：スタイル	テキスト	データ読込み
表示内容：イベント	実行	FILELOADT_ON
コンロールID：PICTUREMIX（ボタンコントロール）		
表示内容：スタイル	テキスト	画像の合成
表示内容：イベント	実行	PICTUREMIX_ON
コンロールID：PRINTPICTURE（ボタンコントロール）		
表示内容：スタイル	テキスト	印刷
表示内容：イベント	実行	PRINTPICTURE_ON
コンロールID：TEXT1（テキストコントロール）		
表示内容：スタイル	テキスト	（なし）

《第2表》画像データを書き込む命令

命令	特徴
PSET	指定した座標に点のデータを描画する
BITBLT	ビットマップなどの一部や全体を描画する
STRETCHBLT	ビットマップの一部または全体を，指定された位置に合わせて描画する（拡大／縮小あり）
STRETCHBITMAP	ビットマップ全体を，指定された位置に合わせて描画する（拡大／縮小あり）

トボックスも貼り付けてください。それぞれのプロパティの設定は，**第1表**のようになります。

つぎに，ボタンをクリックすると，画像データが表示されるようにプログラミングします。

ピクチャーコントロールに画像データを表示するためには，LOADFILE関数を使用して，ファイルからデータを読み取っておきます。LOADFILE関数は，ビットマップ・ファイルに対して，画像部分のデータを“ビットマップオブジェクト”に格納するための関数です。

ビットマップオブジェクトのイメージがつかみにくい人は，コラムを参照してください。手順は，以下のようになります。

①ビットマップオブジェクトに，LOADFILE関数でビットマップ・ファイルを読み込む

②ピクチャーボックスに，読み取ったデータを書き込む

ピクチャーボックスやビットマップオブジェクトに画像データを書き込むには，いくつかの方法があります。**第2表**を参照してください。

ビットマップオブジェクトは箱？

Technical Column

今月登場した，オブジェクト型変数の一つである“ビットマップオブジェクト”とは，何なのでしょうか？

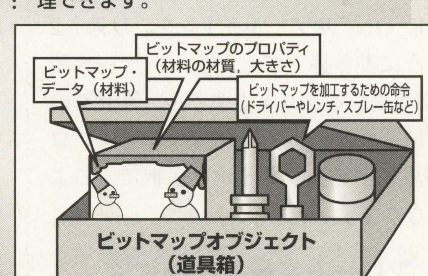
ビットマップオブジェクトとは，ビットマップ形式の画像データを格納するためのオブジェクトです。データを入れておく“箱”のようなものをイメージしてください。

しかし，ただの箱ではありません。ビットマップ・データを加工したりするための命令や，ビットマップオブジェクト自体の性質を表すプロパティと呼ばれるものも含んでいます。

いわば，材料と道具の両方が入っている道具箱なのです(右図参照)。命令やプロパティも含んでいるために，データの加工が容易に行なえます。

ピクチャーコントロールも，ビットマップオブジェクトとよく似たオブジェクトです。大きなちがいは，ビットマップオブジェクトがメモリ上に展開されるだけで表示されないのに対し，ピクチャーコントロールは表示が可能なことです。

ただし，ピクチャーコントロールはつねに表示をともないますので，実行速度が遅くなります。ビットマップ・データを加工して表示する場合は，ピクチャーボックスに対して加工せずに，ビットマップオブジェクトに対して加工してからピクチャーコントロールに転送したほうがずっと速く処理できます。



▲ビットマップオブジェクトは道具箱だ！

《リスト1》ピクチャーボックスに画像を表示するプログラム・リスト

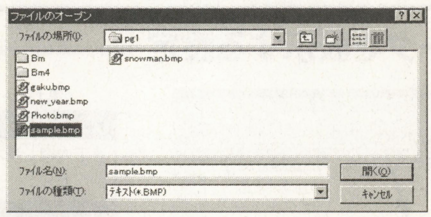
```
#include "windows.bi"
'
var shared PICTURE1 as object
PICTURE1.ATTACH GETDLGITEM("PICTURE1")
var shared ORG_BITMAP as object
BITMAPOBJECT ORG_BITMAP

while 1
    waitevent
wend
stop
end

declare sub FILELOAD_ON edecl ()          ─┐
sub FILELOAD_ON()                          │
    var PIC1_W as integer                  │
    var PIC1_H as integer                  │
                                           │
    ORG_BITMAP.LOADFILE "sample.bmp"       │
    PIC1_W = PICTURE1.GETWIDTH 'ピクチャーボックスの幅
    PIC1_H = PICTURE1.GETHEIGHT 'ピクチャーボックスの高さ   ①
    PICTURE1.cls                           │
    PICTURE1.STRETCHBITMAP                 │
ORG_BITMAP,0,0,PIC1_W,PIC1_H               │
                                           │
end sub                                   ─┘
```



《写真8》画像データを読み込んだところ。ボタンをクリックすると画像が表示される



《写真9》「ファイルのオープン」ダイアログを表示させる

《リスト2》「ファイルのオープン」ダイアログのサンプル・プログラム・リスト(リスト1の①の部分と差し替えて使用する)

```
declare sub FILELOAD_ON edecl ()
sub FILELOAD_ON()
    var PIC1_W as integer
    var PIC1_H as integer

    FILE$=WINOPENDLG("ファイルのオープン","*.bmp",
"ﾃｷｽﾄ(*.BMP)",0)
    if FILE$<>chr$(&H1B) then
        ORG_BITMAP.DELETEOBJECT
        ORG_BITMAP.LOADFILE FILE$
        PIC1_W = PICTURE1.GETWIDTH    ピクチャーボックスの幅
        PIC1_H = PICTURE1.GETHEIGHT   ピクチャーボックスの高さ
        PICTURE1.cls
        PICTURE1.STRETCHBITMAP
ORG_BITMAP,0,0,PIC1_W,PIC1_H
    end if
end sub
```

さて，LOADFILE関数でファイルからビットマップ・データを取り込むのですが，取り込んだ画像の大きさはさまざまです。そのため，ピクチャーボックスのサイズに拡大／縮小して表示する必要があります。

これには，STRETCHBITMAP関数を使用します。この関数の書式は，つぎのとおりです。

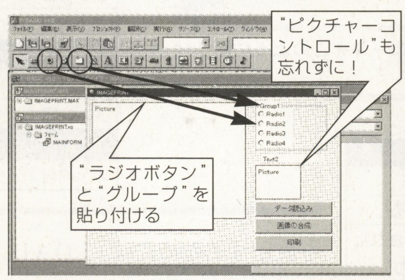
描画先オブジェクト.STRETCHBITMAP 描画元ビットマップ，描画先x座標，描画先y座標，描画先・幅，描画先・高さ

サンプルとして，**リスト1**を参考にプログラミングしてください。実行すると，ピクチャーボックスにプログラム内で指定したビットマップ・ファイルが表示されます(**写真8**)。

このサンプルのように，固定のファイル名だけでは実用性がありませんね。ちょっと工夫して，「ファイルを開く」ダイアログを表示してみましょう。

リスト1の①の部分である“sub LOADFILE_ON”サブ・ルーチンを，**リスト2**のように書き替えてください。[データ読込み]ボタンをクリックすると，**写真9**のように「ファイルのオープン」のダイアログが表示され，ファイルを選択できるようになります。

画像データを表示する設定



《写真10》さらにコントロールを追加する！



《第3表》コントロールのプロパティ設定内容

コンロールID：PICTURE2（ピクチャコントロール）		
表示内容：基本スタイル	サイズ（幅）	98
	サイズ(高さ)	70
コンロールID：GROUP1（グループコントロール）		
表示内容：スタイル	テキスト	フレームの種類
コンロールID：RADIO1（ラジオボタンコントロール）		
表示内容：スタイル	テキスト	フレームなし
表示内容：イベント	初期値	チェックあり
コンロールID：RADIO2（ラジオボタンコントロール）		
表示内容：スタイル	テキスト	フレーム1（額）
表示内容：イベント	初期値	チェックなし
コンロールID：RADIO3（ラジオボタンコントロール）		
表示内容：スタイル	テキスト	フレーム2(ゆきだるま)
表示内容：イベント	初期値	チェックなし
コンロールID：RADIO4（ラジオボタンコントロール）		
表示内容：スタイル	テキスト	フレーム3（お正月）
表示内容：イベント	初期値	チェックなし
コンロールID：TEXT2（テキストコントロール）		
表示内容：スタイル	テキスト	フレームのイメージ

フレームを選択するにはどうする？

それではつぎに，フレームを選択する処理を作ってみましょう。

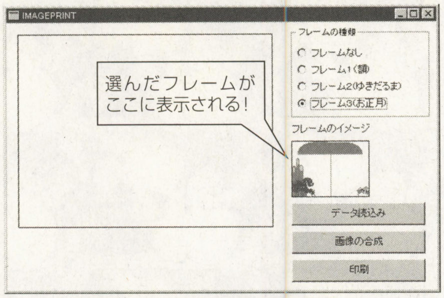
まず，フレームを表示するピクチャーボックスやグループボックス，ラジオボタンを，**写真10**のように貼り付けます。設定は，**第3表**を参考にしてください。

実際にフレームを選択するとき，つまりラジオボタンがクリックされた場合，“RADIO1_ON”などのイベントが発生します。そのイベントの中で，フレーム表示用のピクチャーボックスにフレーム(ビットマップ・ファイル)を読み込む処理を記述します。

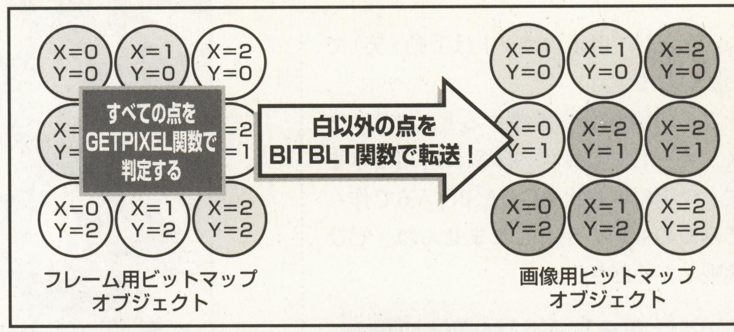
今回は，ラジオボタンのプロパティのイベントをすべて同じ名前にしました。このようにイベントを同じ名前にすると，どのラジオボタンをクリックしても同じコードが実行されます。

「どのラジオボタンがクリックされたか」の判定は，GETDLGRADIOSELECT関数を使用します。使用方法は，実際のコードを見るとわかるでしょう(**リスト3**の②の部分)。これで，フレームを選ぶと**写真11**のように表示されます。

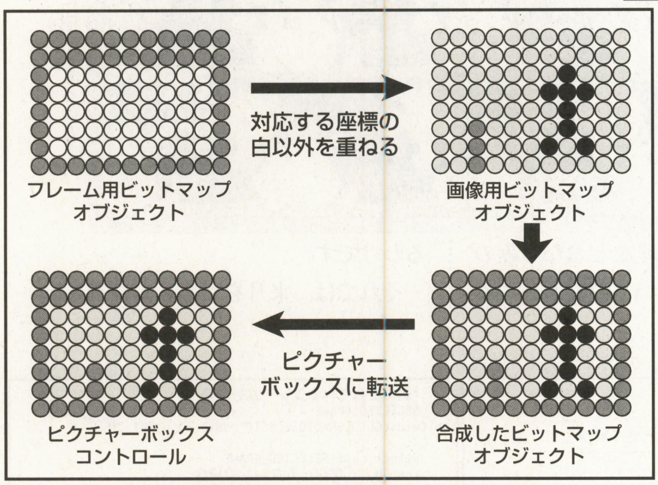
ピクチャーボックスにフレームを読み込む処理は，さっき説明した，画像を読み込む方法とほとんど同じです。ラジオボタンにより読み込むファイルが異なることに注意してください。



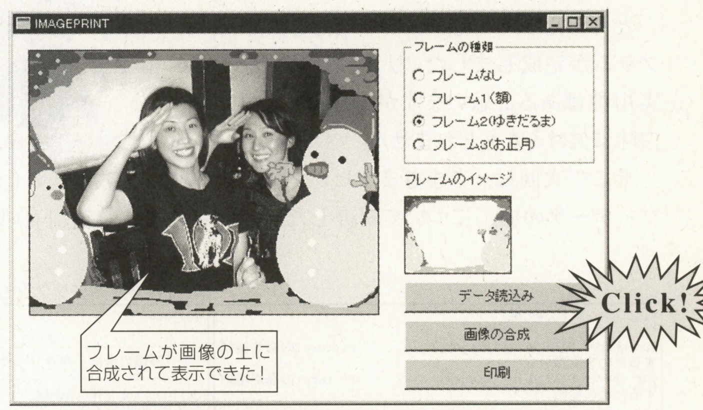
《写真11》フレーム処理の動作



《第2図》GETPIXEL関数とBITBLT関数で点の一つ一つを調べる



《第1図》これがフレームを重ねる合成テクニックだ！



《写真12》画像の合成が完成した！

フレームの合成は ちょっとむずかしいぞ！

つぎは，フレームと画像の合成処理について考えてみましょう。

フレームには，色が付いた部分と白い部分があります。取り込んでおいた画像に，フレームの色付きの部分だけを上書きすると，合成したように画像を加工することができるわけです。

画像を表示したピクチャーボックスにフレームを書き込む方法もありますが，ピクチャーボックスへの描画は非常に時間がかかります。そこで，速度を向上させるため，ビットマップオブジェクトに画像を取り込んでおき，フレームを書き込むことにします。ピクチャーボックスへの表示は，まとめて行なうことにしましょう。

この合成処理の概要は，**第1図**のようになります。簡単に解説しましょう。

まず，フレームを取り込んだビットマップオブジェクトのドット（点）を一つ一つ取りだし，白でない場合のみ，画像を取り込んだビットップオブジェクトに書き込みます。この処理には，ビットマップオブジェクトから指定した座標の色を取得するGETPIXEL関数と，ビットマップオブジェクト同士で色を転送するBITBLT関数を使用します。

BITBLT関数の書式は，

```
BITBLT　描画先x，描画先y，幅，高さ，ビットマップ，描画元x，描画元y
```

となっています。

今回は点を一つずつ書き込むので，幅と高さは1を指定します。描画元と描画先の座標は当然対応しますので，同じになります。この座標を，

```
(x=1, y=1), (x=1, y=2), (x=1, y=3), …
```

と移動させて，すべての点を判定し書き込みます（**第2図**）。実際に合成した実行例は，**写真12**のようになります。

印刷はやっぱり “プリクラ風”に！

最後に，印刷について紹介しましょう。

やったことがある人はわかると思いますが，プリクラは2～3cmのマスに，同じ写真が印刷してあります。

F-BASIC V6では，“プリンタオブジェクト”に対してもBITBLT関数で画像を書き込むことができます。ただし，プリクラ風印刷を実現するためには，縮小しなければいけません。今回はそのため，STRETCHBITMAP関数を使用してみます。

プリンタオブジェクトには，“マッピングモード”の指定ができます。マッピングモードとは，描画する単位です。つまりSETMAPMODE関数を使用すると，オブジェクトに対してマッピングモードを指定することが可能になるわけです。

今回は，プリンタオブジェクトに対するマッピングモードは“2（1／10mm）”で指定しています。したがって，プリンタオブジェクトに対するSTRETCHBITMAP関数の引数の単位は1/10mm，つまり0.1mmとなります。

実際に[印刷]ボタンを押して印刷結果した結果は，**写真13**のようになります。まさにプリクラ風の印刷になっていると思います。

これで印刷する紙を“シール用紙”にすれば，ペタペタとどこにでも貼れます

ね。ただし，用紙のカットは手動（笑）でお願いします。

この印刷部分を調整すると，クリスマス・カードや年賀状の印刷に応用できます。今年の年賀状をF-BASIC V6で作ってみるのもいいかもしれませんね。ぜひ挑戦してください。

次回はさらに多彩な画像処理をお届け！

とりあえず，一応プリクラらしきプログラムが完成しました（**リスト3**）。十分実用性はあると思いますが，ちょっと面白味に欠けるかもしれません。

そこで次回は，さまざまなビットマップ・データの加工について紹介したいと思います。モザイク処理などおなじみの画像処理を，F-BASIC V6で実現してみるわけです。

それでは，来月をお楽しみに！



《写真13》このように，プリクラ風に印刷できるのだ

《リスト3》『プリクラもどき』のプログラム・リスト

```
#include "windows.bi"
'
var shared PIC1_W as integer            'Picture1の幅を格納
するための変数
var shared PIC1_H as integer            'Picture1の高さ格納
するための変数

var shared TEXT1 as object
TEXT1.ATTACH GETDLGITEM("TEXT1")
var shared PICTURE1 as object
PICTURE1.ATTACH GETDLGITEM("PICTURE1")

var shared ORG_BITMAP as object         '画像取り込み用オブ
ジェクト
var shared FRE_BITMAP as object         'フレーム取り込み用
オブジェクト
var shared MIX_BITMAP as object         '合成画像用オブジェ
クト
var shared OPEN_FLG as string
var shared SELECTED_FRAME as integer 'フレームの選択状態

'ビットマップオブジェクトとして宣言
BITMAPOBJECT ORG_BITMAP
BITMAPOBJECT FRE_BITMAP
BITMAPOBJECT MIX_BITMAP

while 1
    waitevent
wend
stop
end

'
'-----------------------------------------------------------
'  プログラム実行時の初期化
'-----------------------------------------------------------

declare sub MAINFORM_START edecl ()
sub MAINFORM_START()
      'あらかじめ画像表示のピクチャーボックスの大きさを調
べる
    PIC1_W = PICTURE1.GETWIDTH          'ピクチャーボックス
の幅
    PIC1_H = PICTURE1.GETHEIGHT         'ピクチャーボックス
の高さ
    OPEN_FLG = ""
end sub

'-----------------------------------------------------
'   「データ読込み」がクリックされたときの動作
'-----------------------------------------------------
declare sub FILELOAD_ON edecl ()
sub FILELOAD_ON()
    FILE$=WINOPENDLG("ファイルのオープン","*.bmp","ﾃｷｽﾄ
(*.BMP)",0)
    if FILE$<>chr$(&H1B) then
        MIX_BITMAP.DELETEBITMAP
        ORG_BITMAP.DELETEOBJECT
        'ビットマップファイルからデータを取り込む
        ORG_BITMAP.LOADFILE FILE$
        PICTURE1.cls
        'ピクチャーボックスのサイズに合わせて表示する
        PICTURE1.STRETCHBITMAP
ORG_BITMAP,0,0,PIC1_W,PIC1_H
        '合成用のオブジェクトにも同じデータを取り込む
        MIX_BITMAP.CREATEBITMAP PIC1_W,PIC1_H
        MIX_BITMAP.STRETCHBITMAP
ORG_BITMAP,0,0,PIC1_W,PIC1_H
        OPEN_FLG = "OPEN"
    end if
end sub

'-----------------------------------------------------
'   「画像の合成」がクリックされたときの動作
'-----------------------------------------------------
declare sub PICRUREMIX_ON edecl ()
sub PICRUREMIX_ON()
          '画像が取り込まれていない場合はメッセージ表示
する
    if OPEN_FLG <> "OPEN" then
        RET = MESSAGEBOX("Error","画像が取り込まれていま
せん",0,2)
        exit sub
    end if
    '「フレームなし」の場合は合成しない
    if SELECTED_FRAME = 0 then
        MIX_BITMAP.STRETCHBITMAP
ORG_BITMAP,0,0,PIC1_W,PIC1_H
        PICTURE1.BITBLT 0,0,PIC1_W,PIC1_H,MIX_BITMAP,0,0
        exit sub
    end if

    'ビットマップの合成
    TEXT1.SETWINDOWTEXT "ただいま、画像合成中・・・"
    SETMOUSEPOINTER 2 'マウスカーソルを砂時計にする
    for Y_CTR = 0 to PIC1_H - 1 '高さの回数ループ
        for X_CTR = 0 to PIC1_W '幅の回数ループ
            '白の部分は合成しない
                                        if
 FRE_BITMAP.GETPIXEL(X_CTR,Y_CTR)<>16777215 then '白の判
定
                '1ピクセルごとにフレームを合成

 MIX_BITMAP.BITBLT X_CTR,Y_CTR,1,1,FRE_BITMAP,X_CTR,Y_CTR
            end if
        next X_CTR
        '10回に一度ピクチャーボックスに表示
        if Y_CTR mod 10 = 0 then
            PICTURE1.BITBLT
0,0,PIC1_W,PIC1_H,MIX_BITMAP,0,0
        end if
    next Y_CTR
    '合成されたデータをピクチャーボックスに表示
    PICTURE1.BITBLT 0,0,PIC1_W,PIC1_H,MIX_BITMAP,0,0
    TEXT1.SETWINDOWTEXT ""
    SETMOUSEPOINTER 0
end sub

'-----------------------------------------------------
'  フレームが選択されたときの動作
'-----------------------------------------------------
declare sub RADIO_ON edecl ()
sub RADIO_ON()
    var PIC2_W as integer               'Picture2の幅を格納
するための変数
    var PIC2_H as integer               'Picture2の高さを格
納するための変数
    var FRE_BITMAP_WORK as object       'フレーム一時読込み
用オブジェクト
    var PICTURE2 as object

    PICTURE2.ATTACH GETDLGITEM("PICTURE2")
    BITMAPOBJECT FRE_BITMAP_WORK

    'フレーム表示用のピクチャーボックスの大きさを調べる
    PIC2_W = PICTURE2.GETWIDTH          'ピクチャーボックス
の幅
    PIC2_H = PICTURE2.GETHEIGHT         'ピクチャーボックス
の高さ

    '選択されているフレームを取得
    SELECTED_FRAME =
val(mid$(GETDLGRADIOSELECT("radio1"),6))-1   ←②

    select case SELECTED_FRAME
    case 0 '「フレームなし」の場合
        FRE_BITMAP_WORK.DELETEOBJECT
        FRE_BITMAP.DELETEOBJECT
        PICTURE2.cls
        exit sub
    case 1 '「フレーム1」の場合
        FRE_BITMAP_WORK.LOADFILE "GAKU.BMP"
    case 2 '「フレーム2」の場合
        FRE_BITMAP_WORK.LOADFILE "SNOWMAN.BMP"
    case 3 '「フレーム3」の場合
        FRE_BITMAP_WORK.LOADFILE "NEW_YEAR.BMP"
    end select

    PICTURE2.cls 'ピクチャーボックスを初期化
    'ピクチャーボックスにフレームを縮小表示
    PICTURE2.STRETCHBITMAP
FRE_BITMAP_WORK,0,0,PIC2_W,PIC2_H

    '合成用のピクチャーボックスのサイズにあわせて
    'フレームを取り込んでおく
    FRE_BITMAP.DELETEOBJECT
    FRE_BITMAP.CREATEBITMAP PIC1_W,PIC1_H
    FRE_BITMAP.STRETCHBITMAP
FRE_BITMAP_WORK,0,0,PIC1_W,PIC1_H

    FRE_BITMAP_WORK.DELETEOBJECT

end sub

'-----------------------------------------------------
'   「印刷」がクリックされたときの動作
'-----------------------------------------------------
declare sub PRINTPICTURE_ON edecl ()
sub PRINTPICTURE_ON()
    if OPEN_FLG <> "OPEN" then
        RET = MESSAGEBOX("Error","画像が読み込まれていませ
ん",0,2)
        exit sub
    end if

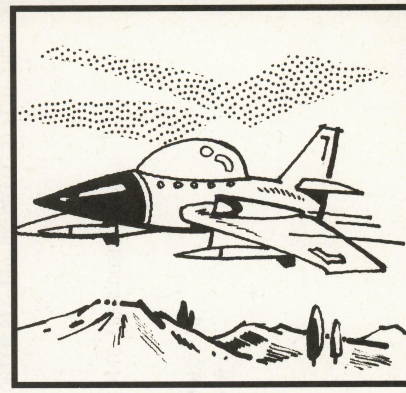
    var PP as PRINTPARAM
    var PRINTER as object
    PRINTEROBJECT PRINTER
    if PRINTER.PRINTDLG(PP) then        'プリンタ選択のダイ
アログを開く
        TEXT1.SETWINDOWTEXT "ただいま、プリント中・・・"
        SETMOUSEPOINTER 2
        PRINTER.STARTDOC "IMAGEPRINT"
        PRINTER.STARTPAGE
        PRINTER.SETMAPMODE 2
        for I = 0 to 3
            for J = 0 to 3
            'プリンタオブジェクトに合成されたデータを転
送
   PRINTER.STRETCHBITMAP MIX_BITMAP,J*320,I*240,320,240
            next J
        next I
        PRINTER.ENDPAGE '溜まったデータを印刷する
        PRINTER.ENDDOC
        PRINTER.CLOSEPRINTER
        TEXT1.SETWINDOWTEXT ""
        SETMOUSEPOINTER 0
    endif
end sub
```

セガサターン(GAME BASIC for SEGA SATURN)用

熱くなれる縦シューの登場だ！

WINGS（ウィングス）

うるとらPK(27歳)



内　容

オーソドックスな，縦シューティング・ゲームです。

遊びかた

タイトル画面のとき，スタートボタンを押してゲーム・スタート。パット1の十字で自機を動かし，Ⓒボタンで弾を発射します。ダメージを受けると一定時間無敵になります。自機は1機で，LIFEが0（すべて赤）になると，スコアを表示してゲーム・オーバーです。Ⓐボタンを押すとタイトル画面に戻ります。

なお，機械で連射すると処理が遅くなるので，手で連射してください。

プログラムについて

キャラクターのカラーはすべて初期値の色なので，パレット命令で色を変更しているときは，元に戻してから実行してください。

改造について

440,450行の2.5	自機の動き
560行の&H200	弾の発射ボタン
1400行の-15	ダメージ量

上記を変えれば変更できます。難易度に不満の方は，これ以外も変えてみてください。

苦労したところ

音を作るのが苦手で，いろいろ試してみましたが結局こんな効果音しかできませんでした（BGMも当然ナシ）。

最後に

このゲームは1年前に，F-BASICで作ったものをサターン用に移植しました。
P.S.キャラクターデザインをしてくれた“てい”氏，VERYサンクス!!。

★参考にしたもの

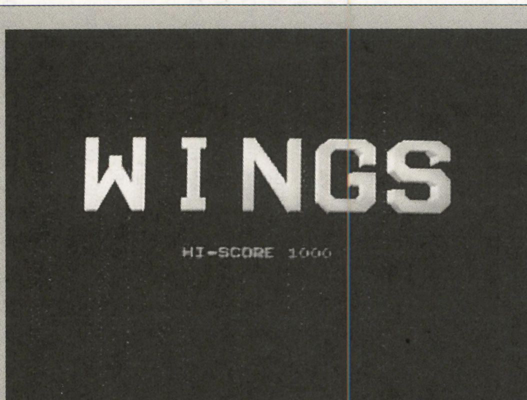
・ベーマガ’98.10月号「ホバーバトル」tumofu氏の爆発キャラ

《第1表》変数表

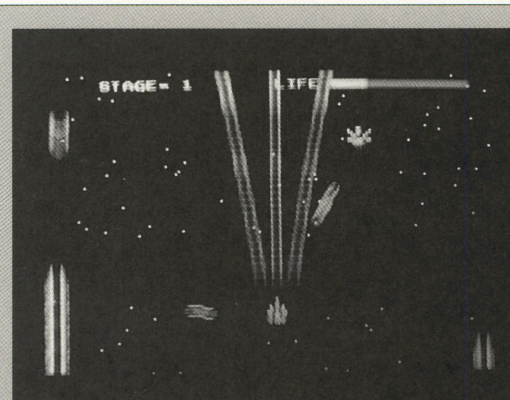
A1( )～A4( )	ステージデータ
X,Y	自機スピード
ML	自機ライフ
L	無敵状態のカウント
T	キー入力
ST	ステージ
AP,AC	ステージのカウント
EA( )	敵パターン
EL( )	敵ライフ
ES	敵の弾スピード
SC,HS	スコア，ハイスコア
I,J,K,F	ループ用，凡用

CHECKER FLAG

Dr.D：サターンも少しずつ投稿が増えてきたのぉ。ちとマニュアルがわかりにくいが，がんばってプログラミングして投稿してほしい。
影：ゲームはなかなか燃えるぜ！　あと少しでやられるときにゲージが伸びるのはバグかな？



◀《写真1》星がバックに流れるタイトル画面。ブレイク・ビーツふうの音楽がイカス！



◀《写真2》ゲームは基本的な縦シューだ。敵を撃ち逃すと弾が多くて大変

《OVER FLOW》こんにちは。暮らしのお手伝い(？)OFコーナーの時間です。受験の追い込みで疲れた時は，当コーナーをちょっと開いて肩の力を抜いてください。もちろん受験生以外の方も大歓迎！投稿の方も常時募集中ですよ！それでは，今月もお楽しみください。

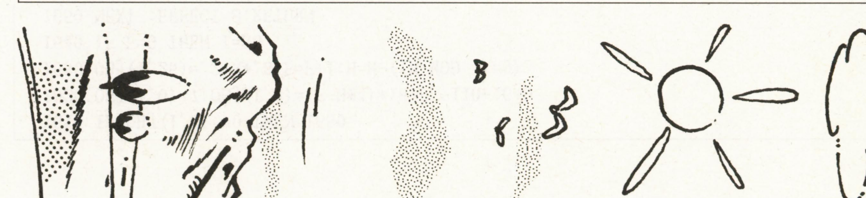
『WINGS』のプログラム・リスト

```
100 ' WINGS --------------------
110 GOTO 1790
120 ' RESTART ------------------
130 SCREEN 1,4,16,1:RESTORE 2070
140 SETTEX 0,16,16,16,READ
150 SETATR 0,1,(0,0,3,0,0,0)
160 FOR I=1 TO 7
170 SETTEX I,8,8,16,READ
180 SETATR I,1,(0,0,3,I,0,0):NEXT
190 SETTEX 8,32,16,16,READ
200 SETATR 8,1,(0,0,3,8,0,0)
210 SETTEX 9,32,32,256,HEXBIN$(STRW$(1024,"00"))
220 ACTIVE 19:CIRCLE (16,16),15,&H22,F
230 CIRCLE (16,16),13,&H33,F:CIRCLE (16,16),7,126,F
240 SETATR 9,1,(0,0,3,9,0,0)
250 OBJ(1,2)=1:OBJ(1,16)=0
260 FOR I=22 TO 33:OBJ(I,16)=1
270 OBJ(I,25)=-5:OBJ(I,2)=2:NEXT
280 FOR I=41 TO 70:OBJ(I,2)=8:NEXT
290 FOR I=71 TO 85:OBJ(I,2)=4
300 OBJ(I,16)=4:OBJ(I,38)=.01:NEXT
310 FOR J=1 TO 4
320 A1(J,1)=3000:A2(J,1)=6
330 A1(J,2)=2900:A2(J,2)=7
340  READ A:FOR I=3 TO A
350  READ A1(J,I),A2(J,I),A3(J,I),A4(J,I)
360 NEXT :NEXT
370 ST=1:ML=100:ES=1:AE=3001:AS=AE
380 AR=3001:AC=1:AP=1:SC=0:GOSUB 1670:TF=1:HW=0:L=0
390 GOSUB 2050:OBJ(1,4)=0,40:OBJ(1,0)=7:OBJ(1,60)=12,2
400 '  START --------------------
410 T=PAD(0,1):HW=HW+1:AR=AR-1
420 IF L>0 THEN
430 L=L-1:IF L=0 THEN OBJ(1,38)=0:OBJ(1,10)=0:OBJ(1,60)=12:ENDIF
440 IF HW=5 THEN SCROLL 0,STEP 0,-1:HW=0
450 X=SGN((T AND &H8000)-(T AND &H4000))*2.5
460 Y=SGN((T AND &H2000)-(T AND &H1000))*2.5
470 IF OBJ(1,4)<-148 THEN OBJ(1,4)=-148:X=0:GOTO 490
480 IF OBJ(1,4)>148 THEN OBJ(1,4)=148:X=0
490 IF OBJ(1,5)<-100 THEN OBJ(1,5)=-100:Y=0:GOTO 510
500 IF OBJ(1,5)>100 THEN OBJ(1,5)=100:Y=0
510 OBJ(1,24)=X,Y
520 IF OBJ(1,62)<>-1 THEN 1380
530 IF (AR MOD AE)=0 THEN GOSUB 940
540 IF AR=A1(AP,AC) THEN GOSUB 1430:GOTO 560
550 IF (AR MOD AS)=0 THEN GOSUB 1590
560 IF T AND &H200 THEN 810 ELSE TF=1
570 FOR I=22 TO 33:IF OBJ(I,0)=0 THEN 610
580 IF OBJ(I,62)<>-1 THEN GOSUB 890:GOTO 600
590 IF OBJ(I,5)>-110 THEN 610
600 OBJ(I,0)=0:OBJ(I,5)=0:OBJ(I,60)=0
610 NEXT
620 E=0:FOR I=2 TO 21
630 IF OBJ(I,0)=0 THEN E=I:GOTO 710
640 IF OBJ(I,16)<>9 THEN 680
650 EL(I)=EL(I)-1
660 IF EL(I)=10 THEN OBJ(I,12)=2,2:GOTO 710
670 IF EL(I)>0 THEN 710 ELSE GOSUB 1220:GOTO 710
680 EX=OBJ(I,4):EY=OBJ(I,5)
690 IF EA(I)>0 THEN GOSUB 1090:GOTO 710
700 IF EX<-160 OR EX>160 OR EY<-110 OR EY>110 THEN GOSUB 1220
710 NEXT
720 FOR I=41 TO 70
730 IF OBJ(I,0)=0 THEN 750
740 IF OBJ(I,4)<-160 OR OBJ(I,4)>160 OR OBJ(I,5)<-110 OR OBJ(I,5)>110 THEN OBJ(I,0)=0
750 NEXT
760 FOR I=71 TO 85
770 IF OBJ(I,0)=0 THEN 790
780 IF OBJ(I,5)>110 THEN OBJ(I,0)=0
790 NEXT :GOTO 410
800 '  TAMA ---------------------
810 IF TF=0 THEN 570 ELSE TF=0
820 F=-1:FOR I=22 TO 33
830 IF OBJ(I,0)<>0 THEN 870
840 OBJ(I,0)=7:OBJ(I,4)=OBJ(1,4)+F*10,OBJ(1,5)-16
850 OBJ(I,24)=F*.8:OBJ(I,60)=4,5
860 F=F+1:IF F=2 THEN I=33
870 NEXT :EFFECT -1:GOTO 570
880 'TAMA HIT ------------------
890 K=OBJ(I,63):IF K>21 THEN EFFECT -3:RETURN
900 EL(K)=EL(K)-1:IF EL(K)>0 THEN EFFECT -3:RETURN
910 EFFECT -2:OBJ(K,24)=0,0:OBJ(K,16)=9
920 OBJ(K,2)=16:EL(K)=15:SC=SC+100:RETURN
930 ' TEKI HASEI ---------------
940 IF AR=0 THEN ST=ST+1:AC=1:ES=ES-ST*.2*(ES<2):EFFECT 4 ELSE 960
950 AR=3001:GOSUB 1680:AP=AP+1+(AP=4)*4:RETURN
960 IF E=0 THEN RETURN
970 R=RND(4)+1
980 ON R GOTO 990,1010,1030,1030,1050
990 OBJ(E,4)=RND(2)*320-160,-RND(60)-20
1000 OBJ(E,16)=2:OBJ(E,24)=-SGN(OBJ(E,4)),0:EL(E)=7:GOTO 1070
1010 OBJ(E,4)=RND(2)*312-156,110
1020 OBJ(E,16)=6:OBJ(E,24)=0,-1:EL(E)=2:GOTO 1070
1030 OBJ(E,4)=RND(320)-160,-110
1040 OBJ(E,16)=3:OBJ(E,24)=0,2:EL(E)=1:GOTO 1070
1050 OBJ(E,16)=8:OBJ(E,24)=0,-.5:OBJ(E,5)=170:OBJ(E,12)=2,1
1060 EFFECT 7:EA(E)=R:OBJ(E,0)=7,,16:RETURN
1070 EA(E)=R:OBJ(E,0)=7,,4:RETURN
1080 'TEKI ACTION? ---------------
1090 ON EA(I) GOTO 1100,1120,1130,1140,1150,1160
```

```
1100 IF EX>-60 AND EX<60 THEN
1110 OBJ(I,24)=0:IF RND(30)=1 THEN GOSUB 1240 ELSE 1200:ENDIF :RETURN
1120 IF EY<-70 THEN GOSUB 1250:OBJ(I,24)=-SGN(EX),2:OBJ(I,10)=.5:RETURN ELSE 1200
1130 IF EY>25 THEN GOSUB 1250:OBJ(I,24)=-SGN(EX),-1.5:OBJ(I,10)=.5:RETURN ELSE 1200
1140 IF EY>70 THEN GOSUB 1250 ELSE 1200
1150 IF EY<-85 THEN EA(I)=6:OBJ(I,24)=1,0:EL(I)=25:OBJ(I,2)=4 ELSE 1200
1160 IF RND(10)=1 THEN GOSUB 1260
1170 G=OBJ(I,12):OBJ(I,12)=G-.2*(G<4)
1180 G=OBJ(I,13):OBJ(I,13)=G-.1*(G<2)
1190 IF EX>160 OR EX<-160 THEN OBJ(I,24)=-SGN(EX)
1200 RETURN
1210 'TEKI SYOKYO ----------------
1220 OBJ(I,0)=0:OBJ(I,10)=0,,1,1:RETURN
1230 'TEKI TAMA HASEI -----------
1240 IF RND(100)>30-AP THEN 1260 ELSE OBJ(I,25)=-1
1250 EA(I)=-(EA(I)=2)*4
1260 F=0:FOR K=41 TO 70
1270 IF OBJ(K,0)=0 THEN F=K:K=70
1280 NEXT :IF F=0 THEN RETURN
1290 OBJ(F,0)=7:OBJ(F,12)=.5,.5:OBJ(F,16)=5
1300 IF EA(I)=6 THEN OBJ(F,12)=1,1:OBJ(F,16)=7
1310 OBJ(F,4)=EX,EY:V1=24:V2=25
1320 T1=OBJ(1,4)-EX:T2=OBJ(1,5)-EY
1330 IF ABS(T1)<ABS(T2) THEN SWAP T1,T2:SWAP V1,V2
1340 IF T1=0 THEN OBJ(F,V2)=SGN(T2)*ES: GOTO 1360
1350 OBJ(F,V2)=ABS(T2/T1)*SGN(T2)*ES
1360 OBJ(F,V1)=SGN(T1)*ES:RETURN
1370 'ATAHAN ----------------------
1380 ACTIVE 5:OBJ(1,60)=0:FOR I=0 TO 2
1390 COLOR,,,32767:CLS 5:COLOR,,,0:CLS 5:NEXT
1400 EFFECT -3:L=38:OBJ(1,38)=.05:ML=ML-15
1410 GOSUB 1690:IF ML<31 THEN BGM 9
1420 IF ML<1 THEN EFFECT 2:GOTO 1940 ELSE 530
1430 'AR ACTION ----------------
1440 R=A2(AP,AC):IF R>5 THEN 1560
1450 F=0:E1=E:SF=(R=2)-(R>2)
1460 FOR I=2 TO 21
1470 IF OBJ(I,0)<>0 OR I=E THEN 1540
1480 E=I:GOSUB 980
1490 IF R=5 THEN I=21:GOTO 1540
1500 IF F=0 THEN H=OBJ(E,5):EFFECT 6
1510 OBJ(E,4)=A4(AP,AC),H-16*SF
1520 F=F+1:H=OBJ(E,5)
1530 IF F=A3(AP,AC) THEN I=21
1540 NEXT :E=E1
1550 AC=AC+1:RETURN
1560 R=R-5:ACTIVE 4:ON R GOTO 1720,1740,1760,1770,1570
1570 EFFECT 7:GOTO 1550
1580 'SYOGAIBUTSU ---------------
1590 R=RND(4)+1:P=RND(250)-125:G=RND(6)+1
1600 F=0:H=0:FOR I=71 TO 85
1610 IF OBJ(I,0)<>0 THEN 1650
1620 OBJ(I,0)=7:OBJ(I,4)=(F-H*4)*16+P,-110-16*H
1630 OBJ(I,25)=.2+R*.8:F=F+1:H=H-((F MOD 4)=0)
1640 IF F=G THEN I=85
1650 NEXT :EFFECT 8:RETURN
1660 'GAMEN -----------------------
1670 ACTIVE 4:COLOR 4:LOCATE 19,0:PRINT "LIFE"
1680 COLOR 5:LOCATE 4,0:PRINT "STAGE-";ST
1690 ACTIVE 1:LINE (200+ML,8)-(300,14),5,BF
1700 LINE (200,8)-(200+ML,14),10,BF
1710 ACTIVE 0:RETURN
1720 LOCATE 15,9:COLOR 7
1730 PRINT "STAGE";ST:GOTO 1750
1740 LOCATE 15,9:PRINT "      "
1750 ACTIVE 0:GOTO 1550
1760 AE=A3(AP,AC):GOTO 1550
1770 AS=A3(AP,AC):GOTO 1550
1780 ' SYOKI  --------------------
1790 CLEAR,1360
1800 PLAYINIT "STANDARD",15,400
1810 TARG "STANDARD",30,15,28,40,25,45,"EXTRA3",2,5
1820 EFFECT 1,0,"@1@V117 C8","@1 G8"
1830 EFFECT 2,0,"@2 O2C6C32","@2 O2G6"
1840 EFFECT 3,0,"@3 O6C32","@3 O6G32 "
1850 EFFECT 4,0,"@4 O5L8EEEEE","@4 O5L8GGGGG "
1860 EFFECT 6,0,"@5 L8O4F","@5 L8O5C"
1870 EFFECT 7,0,"@6 |:O5C2~0;16;:|","@6 O5C2~0;16;"
1880  EFFECT 8,0,"@2@V127 O1CCC","@2 O1CCC"
1890  EFFECT 9,0,"@7 %1 C","@7 %1 C"
1900  EFFECT 10,0,"@8 %1 C"
1910 DIM EA(21),EL(21),A1(4,21)
1920 DIM A2(4,20),A3(4,20),A4(4,20)
1930 HS=1000:GOTO 1990
1940 'GAME OVER ------------------
1950 ACTIVE 4:LOCATE 12,10
1960 COLOR 7:PRINT "SCORE";SC
1970 IF HS<SC THEN HS=SC
1980 IF PAD(0,1)<>&H400 THEN 1980
1990 ' GAMEN 2 ------------------
2000 SCREEN 1,4,16,1:BGM 10:GOSUB 2050
2010 FOR I=1 TO 5:B$=MID$("WINGS",I,1)
2020 SETPFONT I,ASC(B$),(1,1,1,-190+I*65,-50,0):NEXT
2030 ACTIVE 4:COLOR 2:LOCATE 12,15:PRINT "HI-SCORE";HS
2040 IF PAD(0,1)=&H800 THEN 130 ELSE SCROLL 0,STEP 0,-1:GOTO 2040
2050 FOR I=0 TO 100:PSET (RND(320),RND(240))
2060 NEXT :RETURN
2070 DATA 0000000880000000
2080 DATA 0000000880000000
2090 DATA 0000000BB0000000
2100 DATA 0000000BB0000000
2110 DATA 0000003BB3000000
```

影：え⁈つぐ美ちゃん○○歳にもなってお年玉もらってるわけ！ズルイ…！ぐはぁ‼**つぐ美**：ふぅ…。口は災いのもとっていう言葉知ってる？
編：まぁ，影さんも悪気があって言ったわけじゃないですし…。**つぐ美**：…そうかしら…。**影**：…へんしゅうちょぉお〜私にもお年玉〜！

```
2120 DATA 0028003BB3008200
2130 DATA 0028809BB9088200
2140 DATA 0228899999988220
2150 DATA 0889992BB2999880
2160 DATA 0888992BB2998880
2170 DATA 0588998BB8998850
2180 DATA 0558808888088550
2190 DATA 5555509889055555
2200 DATA 55AAA999999AAA55
2210 DATA 55AAA989989AAA55
2220 DATA 50AAA088880AAA05
2230 ' TAMA
2240 DATA 00B33B00,00B33B00
2250 DATA 00B33B00,00B33B00
2260 DATA 00B33B00,00B33B00
2270 DATA 00B33B00,00B33B00
2280 ' TEKI 1
2290 DATA 00089000,80089008
2300 DATA 08089080,00800800
2310 DATA 88088088,09888990
2320 DATA 00555900,00059000
2330 ' TEKI 2
2340 DATA 00000000,0AA00AA0
2350 DATA 98A00A89,98922989
2360 DATA 98222289,098AA890
2370 DATA 00588500,00055000
2380 ' SYOGAIBUTSU
2390 DATA 66666666,D6666666
2400 DATA D0000066,D0D66066
2410 DATA D0D06066,D0DDDD66
2420 DATA D0000066,DDDDDD06
2430 ' TEKI TAMA
2440 DATA 00000000,00FFF000
2450 DATA 07777700,F77077F0
2460 DATA F70007F0,F77077F0
2470 DATA 07777700,00FFF000
2480 ' TEKI 3
2490 DATA 00800800,0A8008A0
2500 DATA 0A8998A0,0A8558A0
2510 DATA 0A8558A0,888558A8
2520 DATA 0A0000A0,80A00A08
2530 ' BOSS TAMA
2540 DATA 00000000,000CC000
2550 DATA 00C00C00,0C0A00C0
2560 DATA 0C00A0C0,00C00C00
2570 DATA 000CC000,00000000
2580 ' BOSS
2590 DATA 00000002000555500555500020000000
2600 DATA 0AAA0022200222200222200222200AAA0
2610 DATA A9880200220A9A2002A9A0220020889A
2620 DATA A555200002A909A00A909A200002555A
2630 DATA A55500000A80889AA98809A00000555A
2640 DATA A98800000A08890990980A00000889A
2650 DATA A900000000A8909999098A000000009A
2660 DATA A9990222222A08000080A2222220999A
2670 DATA A98800000020980F508902000000889A
2680 DATA A999000020A08000080A0200000999A
2690 DATA A988000020A08000080A0200000889A
2700 DATA A988000020A880A88A088A020000889A
2710 DATA 0A98800200099900009990002008889A0
2720 DATA 00A8802000908880088809000208BA00
2730 DATA 00A8820000A808A00A808A0000288A00
2740 DATA 000AA000000AAA0000AAA000000AA000
2750 'AR DATA ----------------------
2760 DATA 13
2770 DATA 2700,3,6,100,2650,3,6,-100
2780 DATA 2600,8,80,0,2200,2,5,-150
2790 DATA 2160,2,5,147,2000,4,10,20
2800 DATA 1900,2,4,142,1550,4,9,-40
2810 DATA 1500,3,7,100,1000,8,3000,0
2820 DATA 750,5,1,0
2830 DATA 12
2840 DATA 2890,3,8,100,2850,3,8,-100
2850 DATA 2800,8,60,0,2750,9,150,0
2860 DATA 1500,3,7,0,1200,3,5,-140
2870 DATA 1150,3,5,140,600,5,1,0
2880 DATA 200,8,199,0,180,9,199,0
2890 DATA 19
2900 DATA 2750,3,8,100,2700,3,8,-100
2910 DATA 2690,8,80,0,2680,9,60,0
2920 DATA 2300,2,7,145,1800,4,7,-140
2930 DATA 1400,8,2001,0,1390,9,1999,0,1250,10,0,0
2940 DATA 1000,8,1,0,950,8,1551,0
2950 DATA 600,3,8,-100,550,8,30,0
2960 DATA 400,5,1,0,350,9,99,0
2970 DATA 300,3,7,100,250,4,10,0
2980 DATA 13
2990 DATA 2895,8,3001,0,2800,5,1,0
3000 DATA 2300,5,1,0,1800,8,1,0
3010 DATA 1760,8,3001,0,1300,5,1,0
3020 DATA 1200,8,40,0,800,8,3001,0
3030 DATA 600,3,6,90,550,2,10,-145
3040 DATA 500,9,3001,0
3100 '
3110 ' PROGRAM          ...ULTRA PK
3120 ' CHARACTOR DESIGN ...TEI
3130 ' TEST PLAY        ...TEI & BFR
```



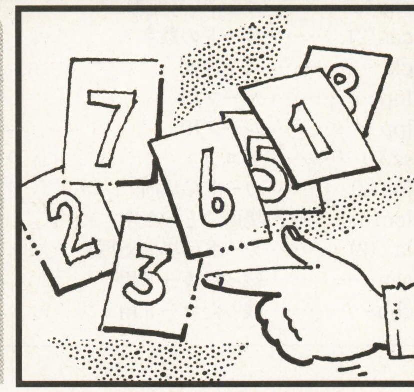
★今，DOS/V機を自作しようとしているのでパソコンレクチャーXの今やっている企画はとてもためになります。ありがたいです。
(神奈川県秦野市・**夏夕樹17歳**)……【**つぐ美**：あんまりホメるとダメになっちゃいそう♥**影**：む，作者が図に乗ってる…！】

Windows95/98(Visual Basic V5.0)用

キミの暗算能力が試されるゾ!

ぜろりす

袖川　正幸(29歳)



内　容

落ちものパズルゲームです。

遊びかた

上から落ちてくるカードを操作して，縦の列の数を足した合計数の下1桁が，0になるようにしてください（例：8+2，7+6+7，1+3+6など）。

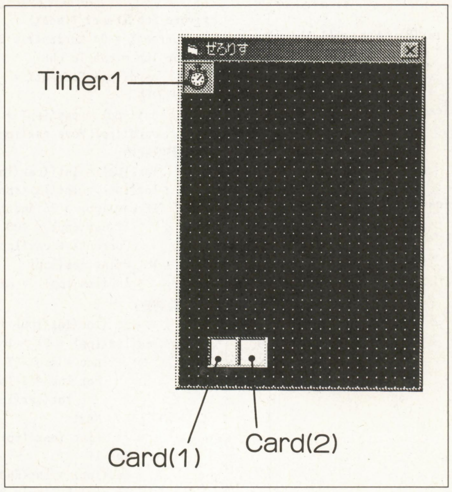
上の線を越えるとゲーム・オーバーです。

操作方法

←で左，→で右に移動，zで左右の数を交換，xで急降下。

入力方法

フォームにピクチャーボックス2枚とタイマー1枚を適当に貼り付けて，プロパティを設定，コードを入力してください。

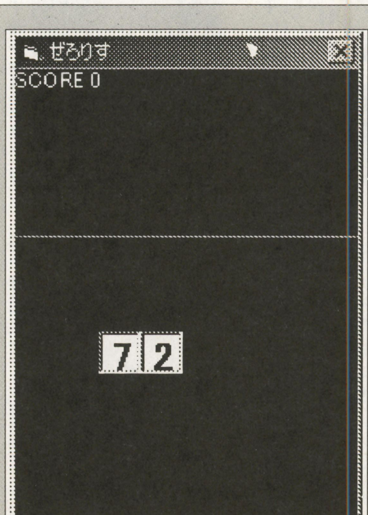


その他

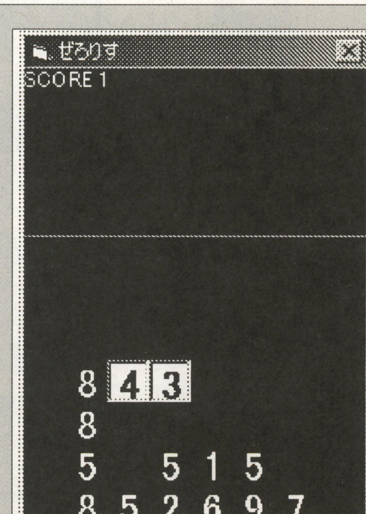
ホームページ上でゲームの公開をしてますので見に来てやってください。アドレスは
http://www.biwa.ne.jp/~sodekawa/
です。

《第1表》プロパティの設定

フォームの設定	
AutoRedraw	True
BackColor	&h00000000&
BorderStyle	1-固定（実線）
Caption	ぜろりす
FillStyle	0-塗りつぶし
FontTransparent	False
ForeColor	&h00ffffff&
Height	4470
KeyPreview	True
ScaleMode	3-ピクセル
Width	3165
ピクチャの設定	
(オブジェクト名)	card,card
AutoRedraw	True
BackColor	&h00ffffff&
FontStyle	Bold
FontSize	18
FontTransparent	False
Height	25
Index	1,2
Width	25
タイマーの設定	
Interval	1



◀《写真1》上から降ってくるカードを、足した数の下1桁が0になるように積んでいく



◀《写真2》この状態だと、真ん中の3と5+2=7が消えるゾ。素早く暗算だ!

★ベーマガはおもしろいです。いろいろな情報が載っていて何度見てもあきないです。(神奈川県相模原市・荻野譲次18歳)……【編：ありがたいですね。影：だけど何度見てもあきないってのは変だよな。私なんか一度見ただけであきてしまって…。編：サボってんな!!】

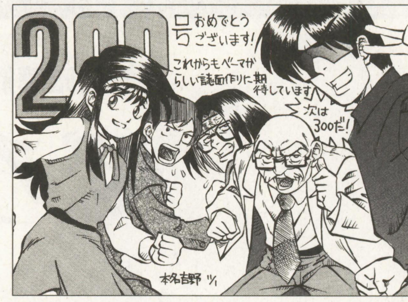
《第2表》主な変数表

cax(3)	………カードのx座標
cay(3)	………カードのy座標
cas(2)	………カードの数字
cla	……………落下速度
lop	……………ループ用
lpp	……………ループ用
sco	……………スコア
loa(2)	………カードの場所
loc(67)	………場所ごとの数字
lax(2)	………カードの場所x座標
caa	……………残ったカード用
cbb	……………残ったカード用

CHECKER FLAG

編：暗算が得意な人はこのゲームはおもしろいでしょうね。
影：数がたくさん積み上がるとこんがらがるよ～。
つぐ美：つぎに来るカードの表示があると，積み方に幅が出てきておもしろいと思いますよ。

評…これからもがんばるぞ！(Dr.D)

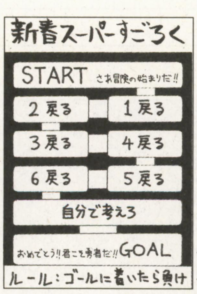


by　本名吉野

『ぜろりす』のプログラム・リスト

```
Dim cax(3), cay(3), cas(2), loc(67), lop, lpp, sco, loa(2), cla, lax(2), caa, cbb
Private Sub Form_KeyDown(KeyCode As Integer, Shift As Integer)
'カードの移動
    If KeyCode = 37 And cax(1) > 25 And cax(2) > 25 Then
        If (loc(loa(1) - 10) = 10 And loc(loa(2) - 10) = 10) Or (cay(1) < 100) Then
            cax(1) = cax(1) - 25: cax(2) = cax(2) - 25
        End If
    End If
    If KeyCode = 39 And cax(1) < 150 And cax(2) < 150 Then
        If (loc(loa(1) + 10) = 10 And loc(loa(2) + 10) = 10) Or (cay(1) < 100) Then
            cax(1) = cax(1) + 25: cax(2) = cax(2) + 25
        End If
    End If
    If KeyCode = 88 Then cla = 10
    If KeyCode = 90 Then
        cax(3) = cax(1): cax(1) = cax(2): cax(2) = cax(3)
        cay(3) = cay(1): cay(1) = cay(2): cay(2) = cay(3)
    End If
End Sub
Private Sub Form_KeyUp(KeyCode As Integer, Shift As Integer)
    cla = Int((sco + 10) / 10)
End Sub
Private Sub Form_Load()
'初期設定
    Randomize
    cax(1) = 25: cay(1) = -25: cax(2) = 50: cay(2) = -25: cas(1) = Int(Rnd * 10): cas(2)
 = Int(Rnd * 10)
    sco = 0: cla = 1: caa = 1: cbb = 2
    For lop = 0 To 6
        For lpp = 0 To 6
            loc(lop * 10 + lpp) = 10
        Next
    Next
    Line (0, 100)-(300, 100), RGB(255, 100, 100)
End Sub
```

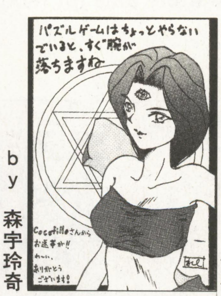
```
Private Sub Timer1_Timer()
    CurrentX = 0: CurrentY = 0: FontSize = 10: Print "SCORE" + Str(sco)
    For lpp = caa To cbb
        card(lpp).CurrentX = -50: card(lpp).CurrentY = 0: card(lpp).Print cas(lpp)
'カードの落下
        cay(lpp) = cay(lpp) + cla
        card(lpp).Move cax(lpp), cay(lpp)
'カードの着地
        lax(lpp) = Int((cax(lpp) / 25) * 10)
        loa(lpp) = Int(lax(lpp) + (cay(lpp) - 100) / 25)
        If cay(lpp) > 75 And loc(loa(lpp) + 1) <> 10 Then
            If cay(lpp) < 100 Then MsgBox "SCORE" + Str(sco), , "GAME OVER": End
            CurrentX = cax(lpp): CurrentY = (Int((cay(lpp) - 100) / 25)) * 25 + 100: Fon
tSize = 18: Print cas(lpp)
            loc(loa(lpp)) = cas(lpp)
'合計数判定
            If (loc(lax(lpp) + 1) + loc(lax(lpp) + 2) + loc(lax(lpp) + 3) + loc(lax(lpp)
 + 4) + loc(lax(lpp) + 5) + loc(lax(lpp) + 6)) Mod 10 = 0 Then
                sco = sco + 1
                For lop = 1 To 6
                    loc(lax(lpp) + lop) = 10
                Next
                Line (cax(lpp), 101)-(cax(lpp) + 24, 300), RGB(0, 0, 0), B
            End If
            cas(lpp) = Int(Rnd * 10)
            If cay(Abs(lpp - 3)) > 0 Then
                cay(lpp) = -200: Form1.KeyPreview = False: cla = 10: caa = Abs(lpp - 3):
 cbb = Abs(lpp - 3)
                Else: cay(lpp) = -25: cay(Abs(lpp - 3)) = -25: Form1.KeyPreview = True:
cla = Int((sco + 10) / 10): caa = 1: cbb = 2
            End If
        End If
    Next
End Sub
```



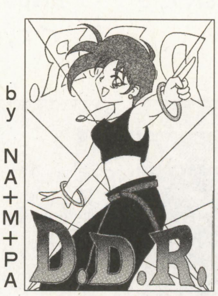
評…って着くのか?コレ(影)
by 鼻伏せビリヤード



評…ハートが…(影)
by おーすん



評…アクションもまたしかり(影)
by 森宇玲奇



評…いい汗かいてる?(つぐ美)
by NA+M+PA



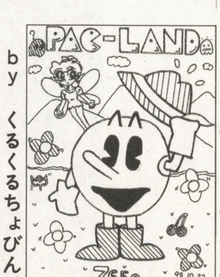
評…安くて遊べる良いソフト(影)
by チャセラ



評…手乗り影さん…小っちゃい♥(つぐ美)
by ぶんちょ



評…大丈夫、かっこよいです(つぐ美)
by 楸



評…これまた懐かしい…(Dr.D)
by くるくるちょびん!



評…何百年前の話…?(影)
by カラプス



評…雰囲気出てます(編)
by 望月ノゾム

★11月号プレゼント(Tシャツ)ありがとうございました。(福岡県久留米市・**水落正勝55歳**)……【**影**：ほんと，当たる人っているんだね。それでまたOFに当たってしまって。今年はいい年になりますよ，水落さん！**つぐ美**：これ書いてるのはまだ11月なのよね。】

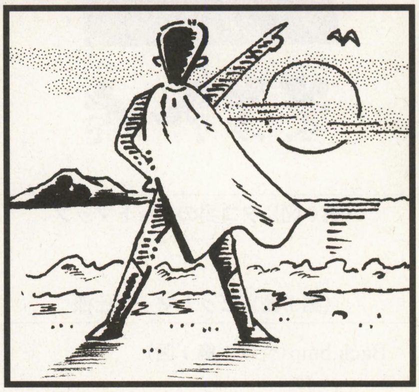
Windows95/98(Visual Basic V4.0)用

落下しながら敵を踏み続ける痛そうな[?]ゲーム

Trample Down

(トランプル ダウン)

伊東 健(16歳)



はじめに

VBだって「アクション・ゲームができるんだ!!」ということで作りました。けど，かなり手抜きです(謝)。ついでに言うと，テクニック重視でプログラムは長々と書いてます。

内 容

なぜかタコ男は空にいた……落ちている。
周りは壁に囲まれている……永遠に。
そして下には敵がいた……やっぱり落ちてる。
タコ男は思った……やっぱ踏めば，倒せるんだろうな!!?

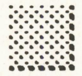
使いかた&遊びかた

a.wav, b.wav, com.txt(**リスト1**), back.bmp(**第1図**), com.bmp(**第2図**), me.bmp(**第3図**), opn.bmp(**第4図**)と，作成した実行ファイルを同じフォルダに入れて，起動してください。すると，タイトルが出てくるので，スペース・キーを押すとスタートします。

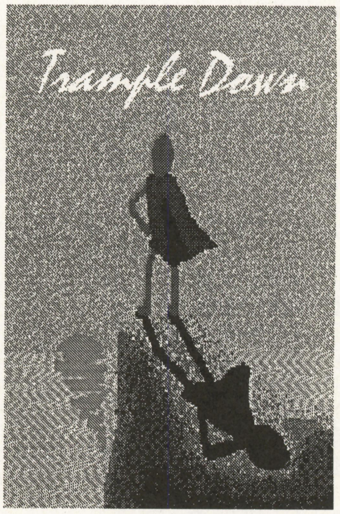
上のほうにいる赤いのがプレーヤーです。基本的には，4で左，6で右に動きます。そして，下で左右に動いている敵をふんずけるだけです。つまりこのゲームではスペース・キー，4，6の三つのキーしか使いません。

テクニック

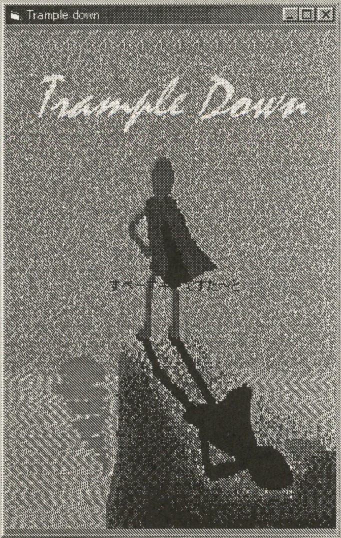
①**「壁減速」**：その名のとおり，壁にくっつくと減速します。
②**「壁蹴り」**：「壁減速」中に壁とは逆方向のキーを押すと壁蹴りします。使いこなせるとかなり便利です。



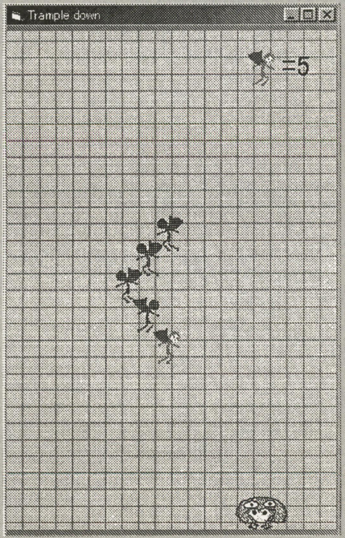
《第1図》背景のビットマップ



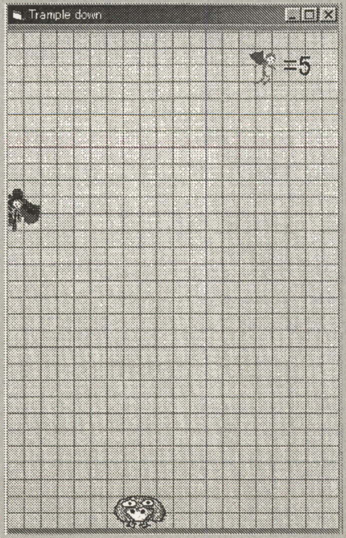
《第2図》オープニング画面のビットマップ



◀《写真1》影さんライク(?)なキャラが夕日にたたずむ(?)タイトル画面

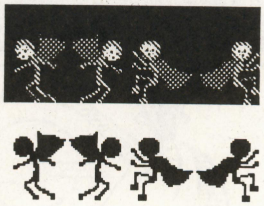


◀《写真2》敵を踏みつぶしてジャンプし続けよう。残像がかっこいい!?

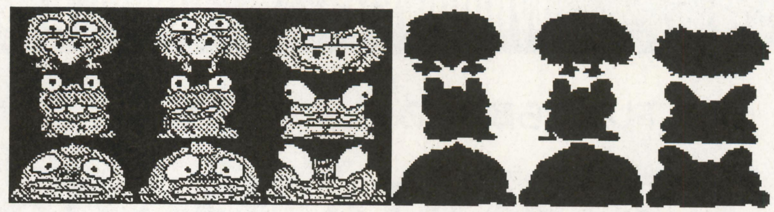


◀《写真3》壁にくっつくと落下速度を遅くすることができる。壁蹴りでちょっと登ることもできる

★半年前から読んでいます。BASICの記事はわからないのでよく見ないです。パソコン・ソフトの紹介は貴誌が一番充実しています。
(沖縄県宜野湾市・桃原範博20歳)……【影：困るんだよねー，全部読んでもらわなきゃ。スープも最後までズルズルーっとネネ！】



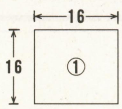
《第３図》タコ男のビットマップ



《第４図》敵のビットマップ

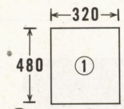
《第１表》ビットマップ仕様

Back.bmp(背景：**第１図**)



①：背景

Opn.bmp(オープニング画面：**第２図**)



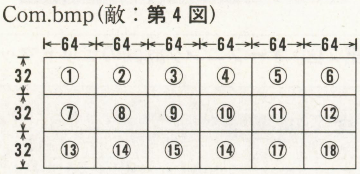
①オープニング画面

Me.bmp(タコ男：**第３図**)

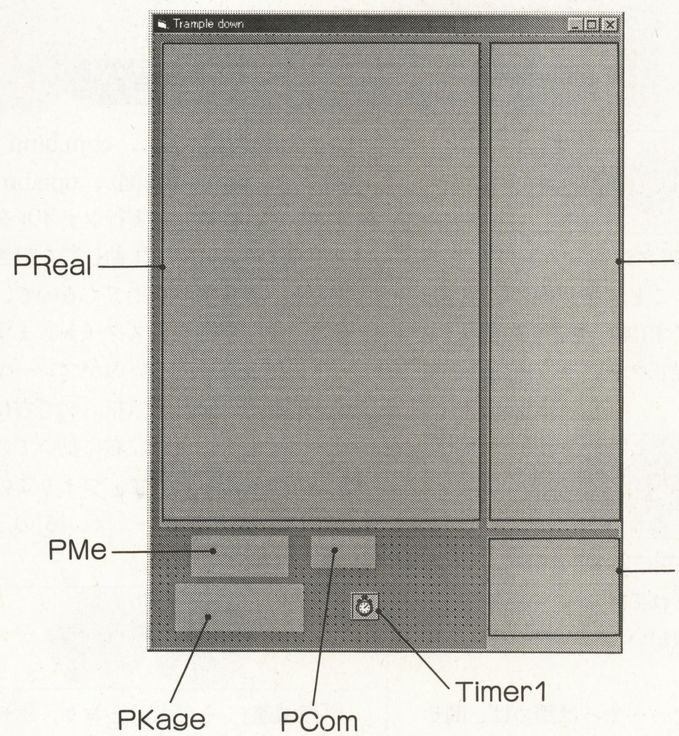


①：左向き・普通
②：右向き・普通
③：左向き・壁減速中
④：右向き・壁減速中
⑤：①のマスク
⑥：②のマスク
⑦：③のマスク
⑧：④のマスク

Com.bmp(敵：**第４図**)



①：敵A・パターン1
②：敵A・パターン2
③：敵A・ダメージ中
④：①のマスク
⑤：②のマスク
⑥：③のマスク
⑦：敵B・パターン1
⑧：敵B・パターン2
⑨：敵B・ダメージ中
⑩：⑦のマスク
⑪：⑧のマスク
⑫：⑨のマスク
⑬：敵C・パターン1
⑭：敵C・パターン2
⑮：敵C・パターン3
⑯：⑬のマスク
⑰：⑭のマスク
⑱：⑮のマスク



《第５図》フォームの配置

《第２表》プロパティの設定

フォームの設定	
Name	Form1
autoredraw	True
backcolor	&H00F8080&
borderstyle	2
caption	Trample down
keypreview	True
scalemode	3
タイマーの設定	
Name	Timer1
enabled	False
interval	1
ピクチャの設定	
Name	PReal;PNoReal;PBack
autoredraw	True
autosize	True
borderstyle	0
height	480
scalemode	3
width	320
Name	PMe;PCom;PKage
autoredraw	True
autosize	True
boderstyle	0
scalemode	3

プログラムの具体的入力法と注意点

まずは絵を作ってください(**第１図〜第４図，第１表**)。つぎに音を用意してください。で，com.txt(**リスト１**)を書いて，VBを起動してください。

そしたら，まず「標準モジュール」に宣言などを入力します（**リスト２**)。

つぎに，Formにコントロールを配置します(位置は関係ありません)。そしてプロパティを変更します（**第２表**)。

最後に，**リスト３**を入力して，「EXEファイル」を作成すれば完成です。

改造アドバイス

改造というより，テクニック盗んで使ってくれぃ!!

★プロ野球のイチロー選手とかけてベーマガととく。【**影**：その心は？】200号から急に売れだす。(広島県東広島市・**中島裕喜19歳**)……
【**編**：ザブトン２枚！**影**：ラーメン３杯，たこ焼き３個に，みかんが５個，そいでもって餅を10個に……って，だれか止めてヨ！】

《第3表》主な変数表

変数	内容	変数	内容
Mx,My	プレーヤー座標	Cs	敵スピード
Ma	落下速度	Cp	敵パワー
Md	向き(0:左 1:右)	Cc	絵のナンバー
Mp	プレーヤー数	Cda	ダメージウェイト
Mwait	動作前空き時間	Ct	敵行動パターン
G	重力	C1(5),C2(5),C3(5),C4(5)	読み込み予備
KeyL	4キーのOn/Off	Zx(4),Zy(4)	残像座標
KeyR	6キーのOn/Off	Za(4)	残像向き
Play	動けるか?	Srl	スクロール用
R	API用	Ani	アニメーション用
Cx,Cy	敵座標	Stage	ステージ
Mmm	敵行動	Ast	全ステージ数
Cw	敵ウェイト		

主なテクニックを書いとくから勝手に盗んでね!!

「残像(影の作成を含む)」「サイズ適応」「敵行動」「各種APIの使用法」

最後に

DirectX使用プログラム，VC5で現在作成中……

敵の絵を描いた「藤重クン」待ってろよ!!

タコ男描いてくれた「Tralico」また頼む〜!!

それと，なぜかファンコール「椎本YODさんの絵，いつも見てま〜す!!」

では，めるとも募集中(takeshi.i@usa.net)。

CHECKER FLAG

影：なんかこう……キャラがシュールでいいなぁ。

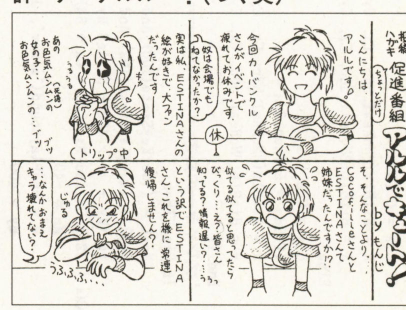
編：敵も踏まれても仕方ないって顔してますよね(笑)。

Dr.D：3面より1面のほうが難しいと思うのはワシだけかな？　動きはなかなかいいので参考にしてほしい。

つぐ美：あれ，このマント着たの影さん？

影：ぢょ〜(泣)。

評…ア・アルル…？(つぐ美)



by　もんじ

```
《リスト1》Com.txt

5
6, 5, 0, 66556551234343 4
8, 15, 1, 54353454535
12, 20, 2, 3434600000000556
12, 25, 0, 55565550
32, 20, 1, 05

―――↑ここまででいいです。
この構成は
ステージ数
スピード，パワー，絵，動き
・・・ステージの数だけ・・・

「動き」の構成
0:止まる
1:左
2:右
3:一番左まで
4:一番右まで
5:プレイヤーがいない方
6:真ん中に行く
```

《リスト2》『Trample　Down』の宣言部のプログラム・リスト

```
Declare Function BitBlt Lib "gdi32" (ByVal hDestDC As Long, ByVal x As Long, ByVal y As
Long, ByVal nWidth As Long, ByVal nHeight As Long, ByVal hSrcDC As Long, ByVal xSrc As L
ong, ByVal ySrc As Long, ByVal dwRop As Long) As Long
Declare Function StretchBlt Lib "gdi32" (ByVal hdc As Long, ByVal x As Long, ByVal y As
Long, ByVal nWidth As Long, ByVal nHeight As Long, ByVal hSrcDC As Long, ByVal xSrc As L
ong, ByVal ySrc As Long, ByVal nSrcWidth As Long, ByVal nSrcHeight As Long, ByVal dwRop
As Long) As Long
Declare Function sndPlaySound Lib "winmm.dll" Alias "sndPlaySoundA" (ByVal lpszSoundName
 As String, ByVal uFlags As Long) As Long
Declare Function GetKeyState Lib "user32" (ByVal nVirtKey As Long) As Integer
Declare Function TextOut Lib "gdi32" Alias "TextOutA" (ByVal hdc As Long, ByVal x As Lon
g, ByVal y As Long, ByVal lpString As String, ByVal nCount As Long) As Long
Declare Function SetPixel Lib "gdi32" (ByVal hdc As Long, ByVal x As Long, ByVal y As Lo
ng, ByVal crColor As Long) As Long

Public Const SRCAND = &H8800C6
Public Const SRCINVERT = &H660046
Public Const SRCCOPY = &HCC0020

Public Mx, My, Ma, Md, Mp, Mwait As Integer '座標&上向きの力&向き
Public G As Integer '重力
Public KeyL, KeyR, Play As Boolean 'キー判定
Public R
Public Cx, Cy, Mmm, Cw, Cs, Cp, Cc, Cda As Integer
Public Ct, C4(5) As String
Public C1(5), C2(5), C3(5) As Integer
Public Zx(4), Zy(4), Za(4) As Integer
Public Srl, Ani, Stage, Ast As Integer
```

評…あれ，君はもしかして…(影)



by　吹雪

評…それはとても良いことじゃ(Dr.D)



by　夏夕樹

★他のＰＣ雑誌のように付録ＣＤを付けてほしい。(名古屋市・**匿名希望**)……【**編**：以前はC，(ボカッ！)何すんですか影さん。ＣＤを，(ボカボカッ！)。ん〜もうっ，何すんですか〃 人がまじめに答えようとしてるのに。**影**：それいっちゃうと，編集長おこるよ。】

《リスト3》『Trample Down』のメイン・プログラム・リスト

```
Private Sub Form_KeyPress(KeyAscii As Integer)
  If KeyAscii = 32 And Timer1.Enabled = False Then Up
End Sub

Private Sub Form_Load()
  G = 2
  Open "com.txt" For Input As #1
  Input #1, Ast
  For i = 0 To Ast - 1
    Input #1, C1(i)
    Input #1, C2(i)
    Input #1, C3(i)
    Input #1, C4(i)
  Next i
  Close #1
  Stage = -1
  PMe.Picture = LoadPicture("Me.bmp")
  R = BitBlt(PKage.hdc, 0, 0, 128, 48, PMe.hdc, 0, 48, SRCCOPY)
  For i = 0 To 48 Step 2
  For j = 0 To 128 Step 2
    R = SetPixel(PKage.hdc, j, i, RGB(255, 255, 255))
  Next j, i
  PKage.Refresh
  PBack.Picture = LoadPicture("back.bmp")
  PBack.Width = 320
  PBack.Height = 480 + 16
  For i = 0 To 31
  For j = 0 To 20
  R = BitBlt(PBack.hdc, j * 16, i * 16, 16, 16, PBack.hdc, 0, 0, SRCCOPY)
  Next j, i
  PCom.Picture = LoadPicture("Com.bmp")
  Form1.Width = Screen.TwipsPerPixelX * 328
  Form1.Height = Screen.TwipsPerPixelY * 517
  Title
  Mp = 5
End Sub

Private Sub Form_Resize()
If Form1.ScaleHeight < Form1.ScaleWidth * 1.5 Then
  PReal.Width = Form1.ScaleHeight / 1.5
  PReal.Height = Form1.ScaleHeight
  PReal.Left = (Form1.ScaleWidth - PReal.Width) / 2
  PReal.Top = 0
Else
  PReal.Width = Form1.ScaleWidth
  PReal.Height = Form1.ScaleWidth * 1.5
  PReal.Left = 0
  PReal.Top = (Form1.ScaleHeight - PReal.Height) / 2
End If
End Sub

Private Sub Timer1_Timer()
  Srl = ((Srl + 2) Mod 16)
  R = BitBlt(PNoReal.hdc, 0, 0, 320, 480, PBack.hdc, 0, Srl, SRCCOPY)
  '敵の動き================================================================
  Moving
  Ani = ((Ani + 1) Mod 2)
  If Cda = 0 Then
    R = BitBlt(PNoReal.hdc, Cx, Cy, 64, 32, PCom.hdc, Ani * 64 + 192, Cc * 32, SRCAND)
    R = BitBlt(PNoReal.hdc, Cx, Cy, 64, 32, PCom.hdc, Ani * 64, Cc * 32, SRCINVERT)
  Else
    Cda = Cda + 1
    If Cda = 5 Then Cda = 0
    R = BitBlt(PNoReal.hdc, Cx, Cy, 64, 32, PCom.hdc, 128 + 192, Cc * 32, SRCAND)
    R = BitBlt(PNoReal.hdc, Cx, Cy, 64, 32, PCom.hdc, 128, Cc * 32, SRCINVERT)
  End If
  'プレイヤーの動き=========================================================
  If Play Then
    KeyL = ((GetKeyState(100) And &H80) <> 0)
    KeyR = ((GetKeyState(102) And &H80) <> 0)
    If (My + 48 > 480 - 32 And My + 48 < 480 + 10) And ((Mx > Cx And Mx < Cx + 64) Or
(Mx + 32 > Cx And Mx + 32 < Cx + 64)) Then
      Ma = -40
      R = sndPlaySound("a.wav", 1)
      My = 400
      Cp = Cp - 1
      Cda = 1
    End If
    If My > 480 Then
      R = sndPlaySound("b.wav", 1)
      Mx = 160 - 16
      My = 0 '32
      Ma = 0
      Mp = Mp - 1
      If Mp = -1 Then GoTo Over
      Md = 0
      Play = False
      For i = 0 To 4
        Za(i) = Md
        Zx(i) = Mx
        Zy(i) = My
      Next i
    End If
    If ((Mx = 0 And KeyR) Or (Mx = 320 - 32 And KeyL)) And Ma > 0 Then
      Ma = -10 '壁蹴り
    ElseIf ((Mx = 0 And KeyL) Or (Mx = 320 - 32 And KeyR)) And Ma > 0 Then
      Ma = 0 '壁張り付き
      My = My + 3
    Else
      Ma = Ma + G '自由落下
      My = My + Ma
    End If
    If My < 0 Then My = 0
    If KeyL Then Mx = Mx - 20: Md = 0
    If KeyR Then Mx = Mx + 20: Md = 1
    If Mx < 0 Then Mx = 0
    If Mx > 320 - 32 Then Mx = 320 - 32
    If Mx = 0 And KeyL = False Then Mx = 5
    If Mx = 320 - 32 And KeyR = False Then Mx = 320 - 32 - 5
    Zanzo
  Else
    Mwait = Mwait + 1
    PNoReal.FontSize = Int(Mwait * 1.5)
    If Mwait < 32 Then
      R = TextOut(PNoReal.hdc, Mwait * 2, 240 - Mwait, "れでぃ～", 8)
    Else
      R = TextOut(PNoReal.hdc, 100, 240 - Mwait, "ご～", 4)
```

★最近プレゼントの量が…。やはり不況のせい？(千葉県船橋市・**大菅泰治18歳**)……【**編**：200号記念緊急経済対策！次号，どーんとプレゼント大増量!!**つぐ美**：消費税0％よりも効果バツグン！**影**：ああっ私もほしいよ～。**Dr.D**：関係者は…。**影**：ガクッ。】

```
      End If
      If Mwait = 36 Then Mwait = 0: Play = True
   End If
   If Mx = 0 And KeyL Then
      R = BitBlt(PNoReal.hdc, Mx, My, 32, 48, PMe.hdc, 64, 48, SRCAND)
      R = BitBlt(PNoReal.hdc, Mx, My, 32, 48, PMe.hdc, 64, 0, SRCINVERT)
      Za(0) = 2
   ElseIf Mx = 320 - 32 And KeyR Then
      R = BitBlt(PNoReal.hdc, Mx, My, 32, 48, PMe.hdc, 96, 48, SRCAND)
      R = BitBlt(PNoReal.hdc, Mx, My, 32, 48, PMe.hdc, 96, 0, SRCINVERT)
      Za(0) = 3
   Else
      R = BitBlt(PNoReal.hdc, Mx, My, 32, 48, PMe.hdc, Md * 32, 48, SRCAND)
      R = BitBlt(PNoReal.hdc, Mx, My, 32, 48, PMe.hdc, Md * 32, 0, SRCINVERT)
      Za(0) = Md
   End If
   If Play = False Then PNoReal.Circle (Mx + 16, My + 16 + 16), 20, QBColor(Int(Rnd * 7
+ 8))
   KeyL = False
   KeyR = False
   '======================================================================
   PNoReal.FontSize = 20
   R = BitBlt(PNoReal.hdc, 232, 5, 32, 48, PMe.hdc, 32, 48, SRCAND)
   R = BitBlt(PNoReal.hdc, 232, 5, 32, 48, PMe.hdc, 32, 0, SRCINVERT)
   R = TextOut(PNoReal.hdc, 266, 20, ("=" & Mp), 2)
   '======================================================================
   R = StretchBlt(PReal.hdc, 0, 0, PReal.Width, PReal.Height, PNoReal.hdc, 0, 0, 320, 48
0, SRCCOPY)
   PReal.Refresh
   If Cp < 0 Then MsgBox ("クリア"): Up
Exit Sub
Over:
   Timer1.Enabled = False
   Mp = 5
   Stage = -1
   Title
End Sub

Sub Zanzo()
Zx(4) = Zx(3): Zy(4) = Zy(3): Za(4) = Za(3)
Zx(3) = Zx(2): Zy(3) = Zy(2): Za(3) = Za(2)
Zx(2) = Zx(1): Zy(2) = Zy(1): Za(2) = Za(1)
Zx(1) = Zx(0): Zy(1) = Zy(0): Za(1) = Za(0)
Zx(0) = Mx: Zy(0) = My
For i = 4 To 1 Step -1
   R = BitBlt(PNoReal.hdc, Zx(i), Zy(i), 32, 48, PKage.hdc, Za(i) * 32, 0, SRCAND)
Next i

End Sub

Sub Moving()
   Cw = Cw + 1
   Select Case Mmm
      Case 0
         If Cw > 5 Then ChanMove
      Case 1
         Cw = Cw + 1
         Cx = Cx - Cs
         If Cx < 0 Then Cx = 0
         If Cw > 5 Then ChanMove
      Case 2
         Cx = Cx + Cs
         If Cx > 320 - 64 Then Cx = 320 - 64
         If Cw > 5 Then ChanMove
      Case 3
         Cx = Cx - Cs
         If Cx < 0 Then Cx = 0: ChanMove
      Case 4
         Cx = Cx + Cs
         If Cx > 320 - 64 Then Cx = 320 - 64: ChanMove
      Case 5
         If Mx + 16 > 160 Then Cx = Cx - Cs Else Cx = Cx + Cs
         If Cx < 0 Then Cx = 0
         If Cx > 320 - 64 Then Cx = 320 - 64
         If Cw > 5 Then ChanMove
      Case 6
         If Cx <= 128 Then Cx = Cx + Cs
         If Cx >= 192 Then Cx = Cx - Cs
         If Cx >= 128 And Cx <= 192 Then ChanMove
   End Select

End Sub

Sub ChanMove()
   Cw = 0
   Mmm = Mid(Ct, 1, 1)
   Ct = Mid(Ct, 2, Len(Ct)) + Mid(Ct, 1, 1)
End Sub


Sub Up()
   Timer1.Enabled = False
   If Stage = Ast Then MsgBox ("おわり"): End
   Stage = Stage + 1
   Cs = C1(Stage)
   Cp = C2(Stage)
   Cc = C3(Stage)
   Ct = C4(Stage)
   Cx = 120
   Cy = 480 - 32
   Cda = 0
   Mmm = 0
   Mx = 120
   My = 32
   Ma = 0
   Play = False
   For i = 0 To 4
      Za(i) = Md
      Zx(i) = Mx
      Zy(i) = My
   Next i
   Timer1.Enabled = True
End Sub

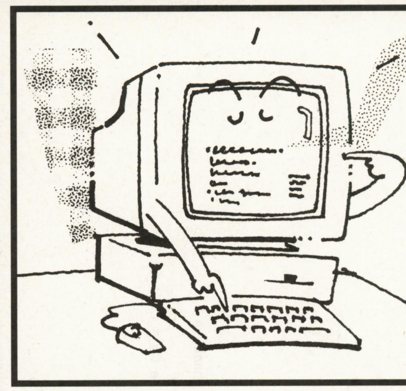
Sub Title()
   PReal.Cls
   PReal.Picture = LoadPicture("opn.bmp")
   R = TextOut(PReal.hdc, 100, 240, "すぺーすキーですた～と", 22)
   PReal.Refresh
End Sub
```

★15歳以下には２万円もくばるのに高校生にはもらえないなんてヒドイです。(三重県亀山市・**打田良介17歳**)……【**影**：私ももらえない！
Dr.D：わしはもらえるぞ。**つぐ美**：あたしももらえるわよ♥**影**：な，なんですとォー!?**編**：まぁ決まったわけでも…。】

Windows95/98(Visual Basic V5.0)用

テキストに指定文字数で改行を入れることができる

ハリキリ君(くん)1号(ごう)



松江　祐輔(17歳)

内　容

1行の文字数を揃えていないテキストファイルは「メモ帳」で見ると改行があるまで横にずっと表示され，見やすいものではありません。そんなテキストファイルを，改行を入れて指定した文字数にするプログラムです（くわしくは**第1図**を見てください)。ちょっと，README.TXTなどを見るときに使うと便利です。

使いかた

テキストファイルをプログラムにドラッグ&ドロップするか，プログラムを起動してテキストファイルのあるドライブ，フォルダを選択し，目的のファイルをダブルクリックします。すると，文字数を揃えたテキストを表示した「メモ帳」が起動します（そしてプログラムは終了する)。保存する場合は「メモ帳」のメニューから「ファイル(F)」→「名前を付けて保存(A)」を選択してください。

1行の文字数を変更するには，プログラムを起動して，メニューから「設定(C)」を選択してください。文字数は半角の文字数です。初期設定は80です。

入力方法

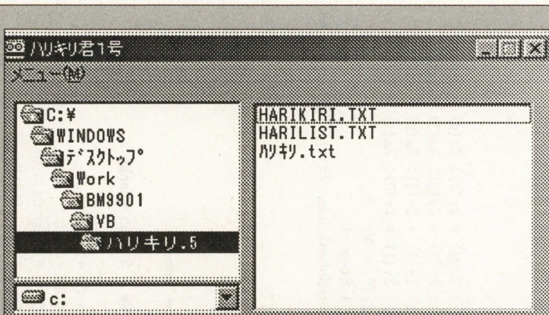
フォームにドライブ，ディレクトリ，ファイルリスト・ボックスを1個ずつ配置して，**第1表**のようにプロパティの設定をしてください。そして，メニュー・エディタで**第2表**のようにメニューを作ってください。

プログラムについて

プログラムでは，元のテキストファイルを1行ずつ読み込み，そして，その1行を指定した文字数に分けて1回「ハリキリtemp.txt」というファイルに書き込み，それを「メモ帳」で開き，最後に「ハリキリtemp.txt」を削除して終了するということをしています。

しかし，これでは，はじめから文字数を揃えてあるテキストファイルは，その揃えてある文字数より少ない文字数で揃えようとすると見にくくなってしまうので注意してください(**第1図②**)。README.TXTを見るような一時的なものに使う場合，少し文字数を多くしておけばいいと思います(「メモ帳」を最大化したとき画面に入る文字数ぐらい)。

改造については，まず，禁則処理をつ



▲《写真1》改行を入れたいテキストファイルを選ぶだけの超簡単操作！　ドラッグ&ドロップでもOK

①元のテキストファイル

```
12345678901234567890
12345
1234567890123
1234567890
12345678901234567
```

↓文字数を10にした場合

```
1234567890
1234567890
12345
1234567890
123
1234567890
1234567890
1234567
```

②元のテキストファイル

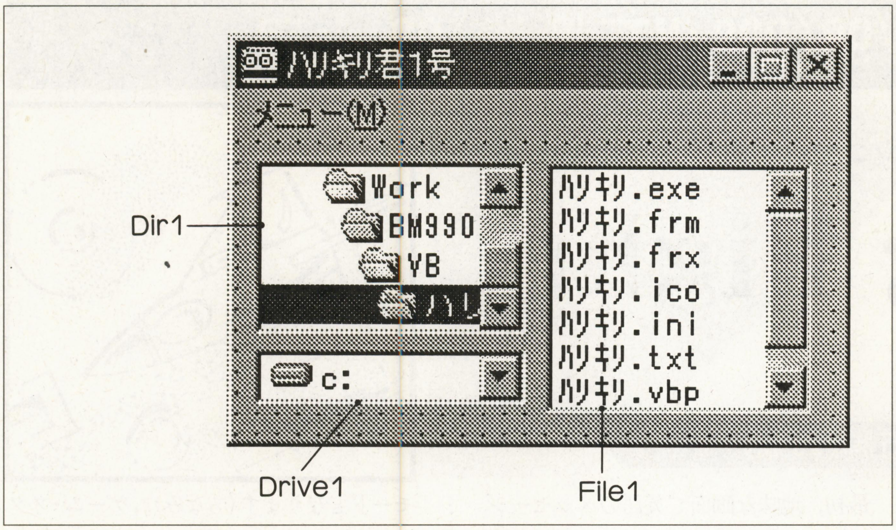
```
1234567890
1234567890
1234567890
```

↓文字数を8にした場合

```
12345678
90
12345678
90
12345678
90
```

《第1図》本プログラムの動作例

★10月は，充電と称し，ゲーム&長電話&ラーメンの食べ歩きしかしてません。(東京都町田市・**みるきぃぷりん25歳**)……【**影**：ラ…ラーメンの食べ歩き…じゅる(よだれ)。**編**：そんな時間もお金もナイですからねぇ…。うらやましいです。**影**：ラーメン…ライス。あうぅ…！】



《第1表》プロパティの設定

フォームの設定	
Name BorderStyle Caption MinButton	Form1 1－固定（実線） ”ハリキリ君1号” True
ドライブ・ディレクトリ・ファイルリストボックスの設定	
FontName FontSize	MSゴシック 10

けるのがいいと思います。それと，テキストファイルにタブが入っていると，き

《第2表》メニューの設定

キャプション	名前
メニュー(&M) …設定(&C) …－ …終了(&X)	M M_C M_B M_X

ちんと分けられないので，そこをなんとかしてほしいです（タブも半角1文字に数えているからそうなる）。

ちなみに，「ハリキリ君1号」の「ハリキリ」は「貼り付け」と「切り取り」からつけました。

《第3表》主な変数表

WD ……指定した文字数
T( ) ……読み込むテキストの1行
FL………読み込むテキストファイル名
M,K ……1行の文字数を数える，分けるときに使う

CHECKER FLAG

Dr.D：メモ帳だったら「右端で折り返す」をチェックしておけば問題ないんじゃないかな？

影：まあまあDr，ネットにアップするドキュメントなんかを作る場合は非常に便利なプログラムですよ。

Dr.D：全角文字が途中で途切れないようになっているのは感心じゃな。タブは，コントロールコードがあったら半角スペースを8文字入れるような処理を加えればOKじゃ。

編：編集部へ送ってくる原稿は，文の途中で改行を入れないほうが助かります。



『ハリキリ君1号』のプログラム・リスト

```
Dim WD%, MP$, FL$

'///// Path 変更 ////////////////////////////////////////////
Private Sub Dir1_Change()
 File1.Path = Dir1.Path
End Sub
Private Sub Drive1_Change()
 Dir1.Path = Drive1.Drive
End Sub

'///// ファイル選択 //////////////////////////////////////////
Private Sub File1_DblClick()
 Dim F
 F = Dir1.Path: If Right$(F, 1) <> "¥" Then F = F + "¥"
 FL = F + File1.filename
 Call HariKiri
End Sub

'///// フォームロード ////////////////////////////////////////
Sub Form_Load()
 MP = App.Path: If Right$(MP, 1) <> "¥" Then MP = MP + "¥"
 Form1.Width = 5895:  Form1.Height = 3165
 Dir1.Width = 2415:   Dir1.Height = 1890
 Dir1.Left = 120:     Dir1.Top = 120
 Drive1.Width = 2415
 Drive1.Left = 120:   Drive1.Top = 2040
 File1.Width = 3015:  File1.Height = 2235
 File1.Left = 2640:   File1.Top = 120
 File1.Pattern = "*.txt"

 On Error Resume Next
 Open MP + "ﾊﾘｷﾘ.ini" For Input As #1
 Input #1, WD: Close #1
 If WD <= 0 Then WD = 80
 If InStr(Command, ".TXT") <> 0 Then FL = Command: Call HariKiri
End Sub

'////////////////////////////////////////////////////////////
Sub HariKiri()
 Dim T$(100000), I%, J%, K%, M%, N%, AC!
 '----- ファイル読込み -----
 Open FL For Input As #1
  Do While Not EOF(1)
  Line Input #1, T(N): N = N + 1
  Loop
 Close #1
 '------ ﾊﾘｷﾘtemp.txt に書込み -----
 Open "ﾊﾘｷﾘtemp.txt" For Output As #1
  For I = 0 To N - 1
   K = 1: M = 0
   If T(I) = "" Then Print #1, "": GoTo NX
   For J = 1 To Len(T(I))
    AC = Asc(Mid$(T(I), J, 1))
    If 0 <= AC And AC < 256 Then M = M + 1 Else M = M + 2
    If M >= WD Then Print #1, Mid$(T(I), K, J - K + 1): M = 0: K
   Next
   If M > 0 Then Print #1, Mid$(T(I), K, Len(T(I)))
NX: Next
 Close #1
 '----- メモ帳起動 -----
 ret = Shell("notepad.exe ﾊﾘｷﾘtemp.txt", 1)
 '----- ﾊﾘｷﾘtemp.txt を削除して終了 -----
 Kill "ﾊﾘｷﾘtemp.txt"
 End
End Sub

'///// 設定 //////////////////////////////////////////////////
Private Sub M_C_Click()
 Dim ret$
 ret = InputBox("1行の文字数を入力して下さい", , WD)
 If ret <> "" Then
 WD = Val(ret): If WD <= 0 Then WD = 80
 Open MP + "ﾊﾘｷﾘ.ini" For Output As #1
 Print #1, WD: Close #1
 End If
End Sub

'///// 終了 //////////////////////////////////////////////////
Private Sub M_X_Click()
End: End Sub
```

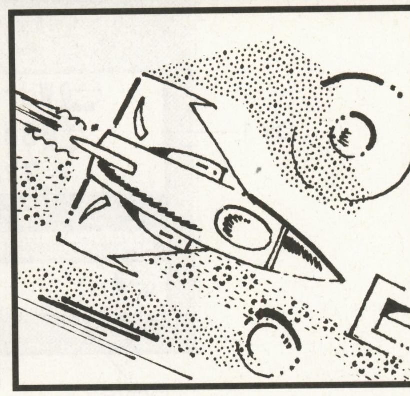
★今年のクリスマスには雪は降るかな？影さんはどう思いますか。（横浜市神奈川区・**やまやま22歳**）……【**影**：降らないほうに昼飯。もちろん編君が降るほうに昼飯。**編**：えぇー！私も降らないほうに賭けたいのに…。**影**：それじゃ賭けが成立しないじゃないか。**編**：あぅ～。】

Windows95/98（DOS/V互換機）QBasic用

ジョイスティック専用のシューティング・ゲーム

移植版 Dog Fight（ドッグ ファイト）

北倭　行脚（26歳）



はじめに

PC98版のシューティング・ゲーム「Dog Fight」の移植です。しかも，キーの同時入力の判定がわからないという理由で，ジョイスティック（もしくはジョイパッド）専用となっています。

内容と操作法

プログラムは2本立てです。キャラクター作成用リスト（**リスト1**）を実行すると，「dog.chr」という少し大きめのファイルができます。その後，メインプログラム（**リスト2**）の実行でゲーム開始となります。

最初，地味な画面で英語のメッセージに従い，ジョイスティックのキャリブレーションを行ないます。その意味は，

1.「ジョイスティックを中央で（傾けずに），ジョイスティックのボタン1を押してください」

2.「ジョイスティックを左上に傾けて，ボタン1を押してください」

3.「ジョイスティックを右下に傾けて，ボタン1を押してください」

これが済むと，タイトル画面が表示され，ボタン1でゲーム・スタートです。

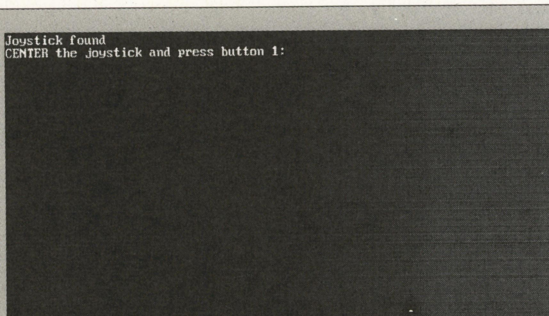
オプションモードとなって，スコアの範囲内で連射やシールド等のパワーアップを選び，exitでモードを抜けます。各エリアの最初，または自機がミスしたときにエリアのはじめに戻されるので，このモードとなります（ちなみに，ゲーム・スタート時はスコアは1500になっています）。

ゲーム中は，自機をジョイスティックで上下左右に操り，ボタン1でショットを発射します。エリアが進むごとに，敵の種類が増え（全6種類），敵のスピードも上がって難易度が上がっていきます。全5エリア。エリア4以上はフルパワーアップにしておくことをお薦めします。

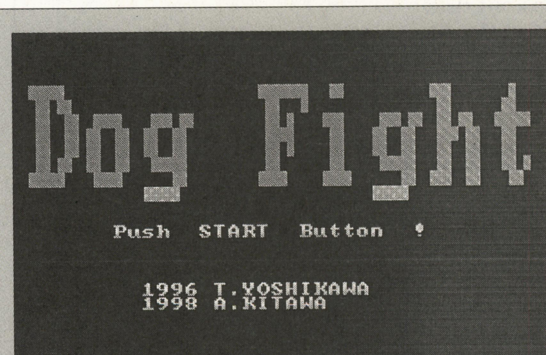
そして，一定時間たつとボスの登場となり，こいつを倒すとエリアクリアです。ボスは2タイプあり，玉をばらまいてくるヤツと敵を出してくるヤツがいます。

最終エリアをクリアすると，めでたくエンディングを迎えます。

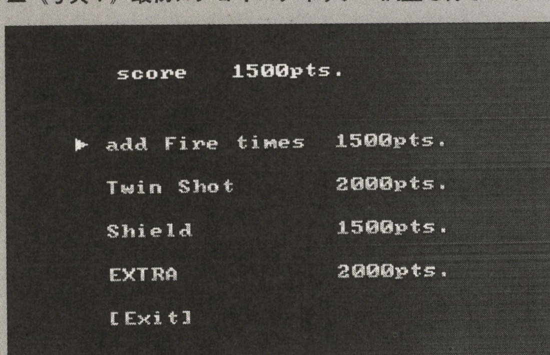
ゲーム・オーバー画面，エンディング画面では，少し待つか，ボタン1を押す



▲《写真1》最初にジョイスティックの調整を行なおう



◀《写真2》タイトル画面で1ボタンを押すとスタートだ



◀《写真3》スコアに応じて装備を選ぶことができるゾ



◀《写真4》キャラの動きがなめらか！ がんばってクリアを目ざそう！

★マシンが増えると置き場所に困るんですよね。いかにうまく配置するか……買うなって（負けてる）。（神奈川県横浜市・**負け犬aeka24歳**）
……【**つぐ美**：影さんのせいで負けつづけてるわよ。**影**：動くマシンの置き場所に困るだけなら幸せじゃないか。私なんか廃棄分の…。】

とタイトルに戻ります。

ゲーム中，ジョイスティックのボタン2でポーズが掛かり，同じくボタン2で解除されます。

ゲーム終了は，タイトル画面か，ポーズ中に[ESC]キーを押してください(なぜか，ここだけはキーボードを用いる)。

解説

プログラムは原作者の吉川将さんのものに，ほぼ準じています。ですが，スピードに余裕があるのを良いことに，敵の数を増やしたり，間違いなく原作より難しくなっています。

スピードは486DX4-100MHzで調整しているので，ウェイトをかけるなり，外すなりして，自分の機種に合わせてください（一応，垂直帰線期間とやらでウェイトをかけてあるので，高速機なら問題ないと思いますが……確認はしていません）。

QBasicには，ジョイスティック情報を得る関数が存在しますが，マニュアルが英語で読めないし，使い勝手の悪さもあって，すべて&h201から情報を検出しています。ボタンの判定は，FNJB()で結構楽に処理していますが（ただし，押されると0が帰るという難儀なもの），スティックの位置を観測するのは大変でした。これは，201hのビット0（X方向）とビット1（Y方向）に各々1を代入，0に戻るまでの回数をカウントして求めています。ゲーム中，キャリブレートの最中に表示される数字は，そのときのもので，今プログラムでは平均値を採用しています(つまり，2(左)－34(中央)－78(右)となった場合，(左)－18（2と34の平均値)－（中央）－56（34と78の平均値)－（右）となる)。

アナログ方式のスティックを使用している人で，もっと納得いく操作性を実現させたければ，JFOUNDの終わり数行を改良してください。

わけのわからない説明になりましたが，関心のある人は，プログラムを直接解析してみてください。

それから，関数JCHECK()のDEFINTは必ず入れてください。

その他，いいたいこと

今回は真面目に使用していませんが，KeyCode=-(INKEY$<>"")＊(INP(&h60))とすれば，INKEY$のキーウェイト付きで，大文字小文字の区別なく特殊なキーも含め，押されたか否か調べられます(何も押されてなければ0が入る)。便利なので使ってみてください。

音楽は，サブルーチンのMUSIC( )を見てのとおり，敵にショットが命中した音＊2（All About namcoのギャラガの楽譜からとってある），ボスにショットが命中した音の三つだけです。当初は，ほかにも，select case文で，case 0・スタート音（クレジット音?），case 1・ショット発射音，case 2・ツインショット発射音もありましたが，出来が悪いので消去しました。腕に自信があれば，自分で作ってください。さらにオプション選択音，自機爆発音，ボス沈没音，エンディング音楽など，case文を増やしていけば簡単に加えられます。音に凝りたい方はどうぞ（個人的には，無音でやるのが好き）。

最後に

文字の表示・データのセーブ・ロードなど，ショプロさんのプログラムを参考にさせていただいています。

もともとは，ショプロさんの「GSPRITE」を使用して，オリジナルのシューティング・ゲームを作成していたのですが，行き詰まってしまい，気分転換と参考をかねて，このゲームの移植となった次第。そちらのほうも完成したら投稿したいのですが，本当に完成するかどうかあやしいものです……。

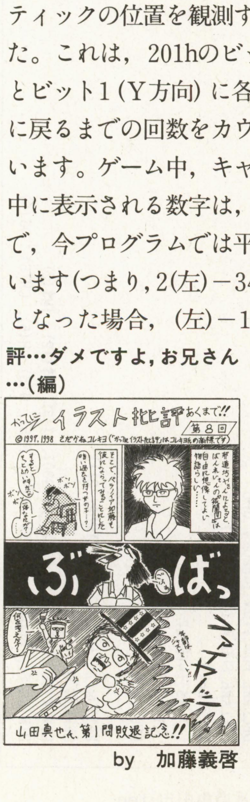
★参考にしたもの

・BM1996/10「Dog Fight」吉川将さん
・BM1998/8「GSPRITE」ショプロさん
・DOS/Vゲームマシン語入門　日高徹さん（新紀元社）
・All About namco　ギャラガの楽譜（電波新聞社）

CHECKER FLAG

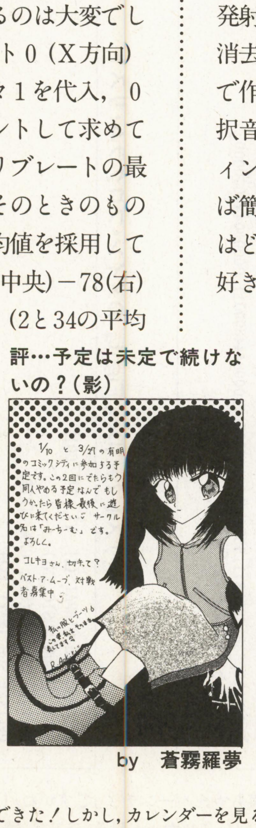
編：QBasicでシューティングの投稿ですね。非常によくできています。
Dr.D：ジョイスティックを使うのはいいアイデアじゃな。複数キー入力判定を行なうプログラムは今月から掲載するので，それを使ってキーボード用に改造するのもいいゾ。
影：速いマシン（編集部のPentiumII-400MHz)だとゲームにならないよ～。変数で一括してウェイトを入れられるようにもしてほしいなぁ。

評…ダメですよ，お兄さん…(編)



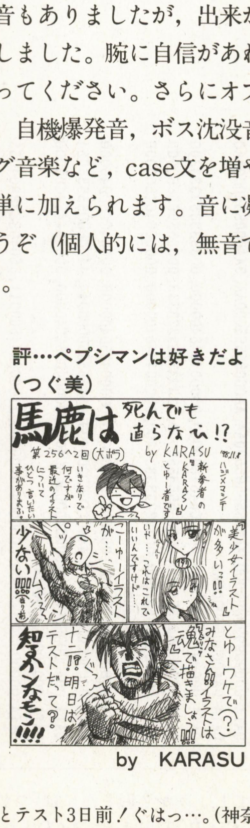
by　加藤義啓

評…予定は未定で続けないの？(影)



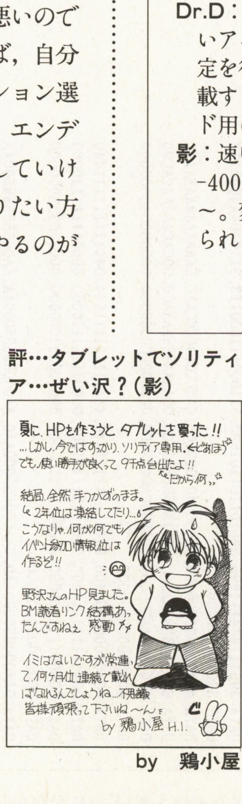
by　蒼霧羅夢

評…ペプシマンは好きだよ(つぐ美)



by　KARASU

評…タブレットでソリティア…ぜい沢？(影)



by　鶏小屋

評…平和なひとときが…(編)



by　邪道坊や

★やっとゲームができた！しかし，カレンダーを見るとテスト3日前！ぐはっ…。(神奈川県横浜市・**早川真人16歳**)……【**影**：3日あれば余裕～！楽勝だな。昔はテスト前10分でどーにかしてきたものだよ。**つぐ美**：どーにか？**影**：うおっほん。まぁ，どーにか合格ギリギリライン…。】

《リスト１》『Dog Fight』のキャラクター作成プログラム・リスト

```
SCREEN 13: CLS
DIM K(260, 6)
FOR D = 0 TO 6: FOR A = 0 TO 12: READ A$: FOR B = 0 TO 14: C = VAL("&h" + MID$(A$, B +
1, 1))
PSET (B + D * 20, A), C: NEXT B, A, D
FOR D = 0 TO 6: GET (D * 20, 0)-(D * 20 + 15, 13), K(0, D): NEXT
DEF SEG = VARSEG(K(0, 0)): BSAVE "dog.chr", VARPTR(K(0, 0)), 6500
END

DATA 000EEEE4EEEE000, 0EEEE00400EEEE0, EE0000C4C0000EE, E0000911190000E
DATA 0060911C1190600, 001111434111100, 01511C333C11510, 39511C333C11593
DATA 395111434111593, 3951011C1101593, 311000111000113, 3110004A4000113
DATA 340004040400043
DATA 404000000000404, CCC000404000CCC, CAACCCC4CCCCAAC, CAAAAAA8AAAAAAC
DATA CAA1AA888AA1AAC, 0CA1A88888A1AC0, 0CAAAA888AAAAC0, 00CACAA8AACAC00
DATA 000C0CAAAC0C000, 000500CAC005000, 0000000C0000000, 000000040000000
DATA 000000000000000
DATA 004000000000400, 044111111111440, 444111111111444, 044111111111440
DATA 004111111111400, 000111111111000, 000011111110000, 000011111110000
DATA 000001111100000, 000001111100000, 000000333000000, 000000333000000
DATA 000000030000000
DATA 0AA000050000AA0, 0AA000555000AA0, AA00055555000AA, AA00555555500AA
DATA DD05554445550DD, DDD555444555DDD, DDD555444555DDD, DDD555444555DDD
DATA DD09999999990DD, AA00555555500AA, AA00055555000AA, 0AA000555000AA0
DATA 0AA000050000AA0
DATA 000004646400000, 000006464600000, 000004646400000, 003333333333300
DATA 000555555555000, 000055555550000, 333333333333333, 000055555550000
DATA 000555555555000, 003333333333300, 000004646400000, 000006464600000
DATA 000004646400000
DATA 000000444000000, 000000454000000, 000004C5D400000, 00004CC5DD40000
DATA 0004CCC5DDD4000, 444CCCC5DDDD400, 45555555DDDD44, 44DDDDD55555554
DATA 004DDDD5CCCC444, 0004DDD5CCC4000, 00004DD5CC40000, 000004454400000
DATA 000000444000000
DATA 000000040000000, 000000444000000, 110008444800011, 550408888804055
DATA 118C8888888C811, 008C8222228C800, 4CC882111288CC4, 008C8222228C800
DATA 118C8888888C811, 550408888804055, 110008444800011, 000000444000000
DATA 000000040000000
```

《リスト２》『Dog Fight』のメイン・プログラム・リスト

```
DECLARE SUB CIRPAI (X!, Y!, R!, CO!)
DECLARE SUB MUSIC (N!)
DECLARE SUB PC (CY%, CX%, TXT$)
DECLARE SUB JWAIT (X!)
DECLARE FUNCTION JCHECK% (N%)
DECLARE SUB WAITING (WT!)
TYPE ZHYO
   X AS INTEGER
   Y AS INTEGER
END TYPE

RANDOMIZE (VAL(RIGHT$(TIME$, 2)))
DEFLNG D
DIM K(260, 6), T(260, 3), N(9830), J(5), C$(12), JM$(2)
DIM KO(6), SCO(30), KI(5), E(5), F(5), G(5), H(5), CH(5), D5(5)
DIM JIKI AS ZHYO, STAR(30) AS ZHYO, TEKI(5) AS ZHYO, SHOT(1 TO 4) AS ZHYO
DIM TAMA(5) AS ZHYO, BTAMA(5) AS ZHYO

DEF FNK = -(INKEY$ <> "") * INP(&H60)
DEF FNJB (X) = INP(&H201) AND X * 16
FOR A = 0 TO 7: READ C$(A): NEXT
FOR A = 8 TO 12: READ A$: C$(A) = A$ + " - Area START !": NEXT

JM$(0) = "CENTER the joystick and press button 1:"
JM$(1) = "Push the joystick to the UPPER LEFT corner and press button 1:"
JM$(2) = "Push then joystick to the LOWER RIGHT corner and press button 1:"
DEF SEG = VARSEG(K(0, 0)): BLOAD "dog.chr", VARPTR(K(0, 0))

GOSUB JFOUND: SCREEN 13
LINE (7, 0)-(8, 13), 3, BF: GET (0, 0)-(8, 13), T(0, 0)
LINE (16, 0)-(17, 13), 3, BF: GET (5, 0)-(18, 13), T(0, 1)
LINE (25, 0)-(27, 2), 3, BF: GET (25, 0)-(27, 2), T(0, 2)
CIRCLE (57, 6), 7, 41, , , .8: PAINT (57, 6), 41: GET (50, 0)-(64, 14), T(0, 3)
TITLE: ' /* title_hyouzi & shoki_settei*/
DO:
  CLS : COLOR 16: LOCATE 1, 1: PRINT "Dog Fight"
  FOR I = 0 TO 7: D = 36 + I: FOR J = 0 TO 119
    IF POINT(J, I) = 16 THEN LINE (J * 4 + 10, I * 8 + 35)-STEP(3, 7), D, BF
  NEXT J, I: COLOR 15
  PC 15, 8, "Push  START  Button  !"
  PC 19, 10, "1996 T.YOSHIKAWA": PC 20, 10, "1998 A.KITAWA"
  DO: KCORD = FNK: LOOP WHILE FNJB(1) AND KCORD <> 1
  IF KCORD = 1 THEN EXIT DO
  DC = 1500: ER = 1: KI = 3: HP = 1: V = 0: SA = 1: MH = 8: SK = 0
  MUSIC 0: GOSUB MH: PALETTE 14, 0
  DO
    S = ER + 1: MA = (20 - ER * 2): T1 = INT((ER + 1) / 2): TE3 = ER: KE = 1: FF = 0: BH
 = 35 + ER * 5: CC = 0
    GOSUB OP: GOSUB KP
    WHILE HP > 0 AND BH > 0
      WT = WT + 1: IF WT MOD 2 = 0 THEN WT = 0: WAITING 0' /* wait_shori */
      CC = CC + 1 + 1000 * (CC > 1000): FF = FF - (KE = 1)
      GOSUB JI: GOSUB UTU: GOSUB FU2: GOSUB KEI: GOSUB JH
      IF (2 AND KE) = 2 THEN GOSUB BOSSMOVE: GOSUB HA2: GOSUB BH
      IF (1 AND KE) = 1 THEN GOSUB TE: GOSUB HA: GOSUB TH ELSE GOSUB BT
      ON -(FF >= 1000) GOSUB BOSS
      IF FNJB(2) = 0 THEN GOSUB PUASE
    WEND
    IF BH <= 0 THEN
      GOSUB BOSSHIT: DC = DC + 2000 * ER: ER = ER + 1
      ON -(ER < 6) GOSUB MH
      IF HP = 3 THEN PALETTE
      IF HP = 2 THEN PALETTE 14, &H3210
      IF HP = 1 THEN PALETTE 14, 0
    ELSE
      GOSUB OVER: HP = 1: V = 0: SA = 1
    END IF
  LOOP WHILE KI > 0 AND ER < 6
 IF ER > 5 THEN
  CLS : PC 3, 16, "score :" + STR$(DC): PC 5, 16, "HIT   :" + STR$(SK)
  IF DC > 30000 THEN A = 0 ELSE IF DC > 20000 THEN A = 1 ELSE A = 2
  PC 7, 12, "Rank :" + C$(A)
  FOR A = 1 TO 6: PUT (132, A * 16 + 48), K(0, A), PSET: PC A * 2 + 7, 21, STR$(KO(A)):
 NEXT
```


★パソコン起動時のピポッという音，どーにかなんないでしょうか？影さんには「つぐ美ちゃんパーンチ！」ですかね。（三重県亀山市・ten-cho14歳）……【影：うちのはパソコン起動時のみならず，CD-ROMドライブもCD入れるたびにピポッと鳴る。フフフ，勝ったな。編：……。】

```
  PC 23, 17, "E  N  D"
  A = 0: DO: A = A + 1: WAITING 0: LOOP WHILE FNJB(1) AND A < 500: JWAIT 1
ELSE
  PC 7, 12, "g a m e  o v e r"
  PC 11, 14, "score :" + STR$(DC): PC 13, 14, "HIT   :" + STR$(SK)
  PC 17, 10, "p u s h  b u t t o n"
  A = 0: DO: A = A + 1: WAITING 0: LOOP WHILE FNJB(1) AND A < 500: JWAIT 1
END IF
LOOP: END

OVER: ' /* MISS */
CLS : PAINT (0, 0), 40: WAITING 1: CLS
FOR R = 2 TO 7 STEP .3
  WAITING 1: GOSUB FU2: GOSUB KEI
  CIRPAI X + 7, Y + 6, R ^ 2, 44: CIRPAI X + 7, Y + 6, R ^ 2 - 3, 31
NEXT
FOR R = 8 TO 4 STEP -.3
  WAITING 1: GOSUB FU2: GOSUB KEI
  CIRPAI X + 7, Y + 6, R ^ 2, 0: CIRPAI X + 7, Y + 6, (R - 1) ^ 2, 44: CIRPAI X + 7, Y +
 6, (R - 1) ^ 2 - 3, 31
NEXT: CIRPAI X + 7, Y + 6, 16, 0
WAITING 10: GOSUB GCLEAR2
KI = KI - 1: RETURN

BOSS: ' /* boss_touzyo */
FF = 0: KE = INT(RND * 2) + 2: BX = 25: BY = 10: TH = 0: BI = -1: BJ = -1
FOR I = 0 TO 160
  LINE (I, I)-(320 - I, 200 - I), 40, B: IF I MOD 2 = 0 THEN WAITING 0
NEXT: CLS : GOSUB KP
FOR BD = 1 TO 7 STEP .5: GOSUB FU2
  RESTORE BOSSG: FOR A = 0 TO 12: READ A$: FOR B = 0 TO 14: C = VAL("&h" + MID$(A$, B +
1, 1))
  LINE (B * BD + 25, A * BD + 10)-STEP(BD - 1, BD - 1), C, BF: NEXT B, A
  PUT (X, Y), K(0, 0), PSET: WAITING 2
NEXT BD: GET (25, 10)-(129, 100), N(0): RETURN

BOSSMOVE: ' /* boss_move_shori */
OLDBX = BX: OLDBY = BY: ON TH + 1 GOSUB X, Y
LINE (OLDBX, OLDBY)-STEP(105, 90), 0, BF: PUT (BX, BY), N(0): RETURN
X: IF BX = 25 OR BX >= 180 THEN BI = -BI
BX = BX + (ER + 2) * BI: TH = -(INT(RND * 30) = 0): RETURN
Y: IF BY = 10 OR BY >= 65 THEN BJ = -BJ
BY = BY + (ER + 1) * BJ: TH = (INT(RND * 15) = 0) + 1: RETURN

BT: ' /* boss_tama */
FOR A = 0 TO 4
  IF KI(A) = 0 THEN
    TEKI(A).X = BX + (RND * 90): TEKI(A).Y = BY + (RND * 78)
    KI(A) = 1
    BTAMA(A).X = (X - TEKI(A).X) / 5: BTAMA(A).Y = (Y - TEKI(A).Y) / 5
    XY = BTAMA(A).X ^ 2 + BTAMA(A).Y ^ 2: BM = (4 / SQR(XY)) * (.2 * ER + 1)
    BTAMA(A).X = BM * BTAMA(A).X: BTAMA(A).Y = BM * BTAMA(A).Y
  END IF
  LINE (TEKI(A).X, TEKI(A).Y)-STEP(15, 13), 0, BF
  TEKI(A).X = TEKI(A).X + BTAMA(A).X: TEKI(A).Y = TEKI(A).Y + BTAMA(A).Y
  IF TEKI(A).X < 25 OR TEKI(A).X > 300 OR TEKI(A).Y < 24 OR TEKI(A).Y > 180 THEN
    KI(A) = 0
  ELSE
    PUT (TEKI(A).X, TEKI(A).Y), T(0, 3), PSET
```

```
  END IF
NEXT: RETURN

BOSSHIT: ' /* boss_shizumu */
CLS : PUT (BX, BY), N(0)
FOR A = 0 TO 400: GOSUB FU2: GOSUB JI: FOR B = 0 TO 25
  PSET (RND * 105 + BX, RND * 90 + BY), 0
NEXT B, A: WAITING 10: RETURN

KP: ' /* my_char_put */
X = 145: Y = 180: PUT (X, Y), K(0, 0), PSET: TM = 0: GOSUB FU
FOR A = 0 TO 5: KI(A) = 0: TEKI(A).Y = -60: TAMA(A).Y = 0: NEXT
FOR A = 1 TO 3: SHOT(A).Y = -30: NEXT
RETURN

JI: ' /* my_char_move */
JX = JCHECK(1): JY = JCHECK(2): XOLD = X: YOLD = Y
X = X - (JX < J(1)) * (X > 20) * 8 + (JX > J(2)) * (X < 290) * 8
Y = Y - (JY < J(4)) * (Y > 26) * 6 + (JY > J(5)) * (Y < 180) * 6
IF X <> XOLD OR Y <> YOLD THEN LINE (XOLD, YOLD)-STEP(15, 13), 0, BF
PUT (X, Y), K(0, 0), PSET
RETURN

UTU: ' /* shot_shori */
A = 1: WHILE -(SHOT(A).Y >= 0 AND A < 4) = 1: A = A + 1: WEND: JC = JC + 1
IF FNJB(1) = 0 AND TM < SA AND JC > 2 THEN SHOT(A).Y = Y - 13: SHOT(A).X = X: TM = TM +
1: JC = 0: MUSIC V + 1
A = 1: WHILE A < 4
IF SHOT(A).Y >= 0 THEN
  LINE (SHOT(A).X, SHOT(A).Y)-STEP(14, 13), 0, BF: SHOT(A).Y = SHOT(A).Y - 13
  IF SHOT(A).Y < 0 THEN
    SHOT(A).Y = -30: TM = TM - 1
  ELSE
    PUT (SHOT(A).X, SHOT(A).Y), T(0, V), XOR
  END IF
END IF
A = A + 1: WEND: RETURN

TE: ' /* teki_move */
FOR A = 0 TO 5
IF KI(A) = 0 THEN
  GOSUB TS
ELSE
  ON KI(A) GOSUB TEKI1, TEKI2, TEKI3, TEKI4, TEKI5, TEKI6
  LINE (TEKI(A).X, TEKI(A).Y)-STEP(15, 13), 0, BF
  TEKI(A).X = TEKI(A).X + E(A): TEKI(A).Y = TEKI(A).Y + F(A)
  IF TEKI(A).Y < 0 OR TEKI(A).Y > 185 OR TEKI(A).X < 25 OR TEKI(A).X > 280 THEN
    KI(A) = 0: TEKI(A).Y = -60
  ELSE
    PUT (TEKI(A).X, TEKI(A).Y), K(0, KI(A)), XOR
  END IF
END IF
' /* teki_tama_shori */
IF TAMA(A).Y = 0 THEN
  GOSUB TMS
ELSE
  LINE (TAMA(A).X, TAMA(A).Y)-STEP(3, 3), 0, BF
  TAMA(A).X = TAMA(A).X + G(A): TAMA(A).Y = TAMA(A).Y + H(A)
  IF TAMA(A).X < 25 OR TAMA(A).X > 294 OR TAMA(A).Y < 24 OR TAMA(A).Y > 191 THEN
```

★祝DC発売：新ゲーム機が出るたびに，オトナの財力を発動したくなりませんか？（東京都練馬区・不況シラズMe-Ya24歳）……【影：発動できる人はうらやましいよなぁ。うらやましい目で見てやる！じーーーーーーーーーー。つぐ美：もしもーし？影：あぁ，なんかむなしい。】

```
    TAMA(A).Y = 0
  ELSE
    PUT (TAMA(A).X, TAMA(A).Y), T(0, 2), XOR
  END IF
END IF
NEXT: RETURN

TS: ' /* teki_set */
IF INT(RND * (44 - ER * 6)) > 0 THEN RETURN
KI(A) = INT(RND * S) + 1
IF KI(A) < 5 THEN
  IF KE = 1 THEN
    TEKI(A).X = INT(RND * 250) + 50: TEKI(A).Y = 1
  ELSE
    TEKI(A).X = BX + INT(RND * 90): TEKI(A).Y = BY + INT(RND * 73)
  END IF
END IF
IF KI(A) > 4 THEN
  TEKI(A).X = 25 + INT(RND * 2) * 255: TEKI(A).Y = RND * 150: D5(A) = 1
  IF TEKI(A).X = 280 THEN CH(A) = -1 ELSE CH(A) = 1
END IF
PUT (TEKI(A).X, TEKI(A).Y), K(0, KI(A)), XOR
RETURN

TMS: ' /* teki_shot_set */
IF INT(RND * (44 - ER * 6)) > 0 THEN RETURN
TAMA(A).X = TEKI(A).X + 6: TAMA(A).Y = TEKI(A).Y + 6
IF (KI(A) AND 1) = 1 THEN
  G(A) = SGN(X - TAMA(A).X) * (RND * T1 + 2): H(A) = SGN(Y - TAMA(A).Y) * (RND * T1 + 2)
END IF
IF KI(A) = 2 OR KI(A) = 6 THEN G(A) = 0: H(A) = T1 + 2
IF KI(A) = 4 THEN G(A) = 0: H(A) = -T1 - 2
IF ABS(G(A)) < 1 AND ABS(H(A)) < 1 THEN H(A) = T1 + 2: G(A) = 0
RETURN

' /* teki_move_keisan */
TEKI1: F(A) = T1: E(A) = T1 * SGN(FIX((15 AND CC) - 7.5)): RETURN
TEKI2: F(A) = T1: E(A) = -((TEKI(A).X - X) / MA): RETURN
TEKI3: F(A) = -(TEKI(A).Y > 64) * TE3 + 3: E(A) = 0: RETURN
TEKI4: F(A) = -(TEKI(A).Y < Y OR ABS(TEKI(A).X - X) < 8) * T1: E(A) = (F(A) = 0) * (SGN
(TEKI(A).X - X)) * T1: RETURN
TEKI5: D5(A) = D5(A) + .05: E(A) = (SGN(X - TEKI(A).X)) * D5(A): F(A) = (SGN(Y - TEKI
(A).Y)) * D5(A): RETURN
TEKI6: F(A) = 2 * SGN(FIX((31 AND CC) - 15.5)): E(A) = 2 * CH(A): RETURN

KEI: ' /* score_hyozi */
LOCATE 1, 1: PRINT "score"; DC
LOCATE 3, 1: PRINT "Area"; ER
LOCATE 5, 1: PRINT "  x"; KI - 1: RETURN

MH: ' /* mozi_hyoji */
GOSUB GCLEAR2: PC 13, 11, C$(MH): MH = MH + 1: WAITING 70: RETURN

JH: ' /* ziki_atari_hantei */
FOR A = 0 TO 5
  IF ABS(TEKI(A).X - X) < 10 AND ABS(TEKI(A).Y - Y) < 8 THEN
    HP = HP - 1: IF HP = 2 THEN PALETTE 14, &H3210 ELSE PALETTE 14, 0
    LINE (TEKI(A).X, TEKI(A).Y)-STEP(15, 13), 0, BF: KI(A) = 0: TEKI(A).Y = -60
    PUT (X, Y), K(0, 0), PSET
  END IF
```

```
NEXT: RETURN
BH: ' /* boss_hantei */
IF ABS(X - BX - 45) > 60 OR ABS(Y - BY - 39) > 51 THEN RETURN
PALETTE 14, 0: HP = 0: RETURN

TH: ' /* teki_tama_hantei */
FOR A = 0 TO 5
  IF ABS(TAMA(A).X - X - 6) < 8 AND ABS(TAMA(A).Y - Y - 5) < 7 THEN
    HP = HP - 1: IF HP = 2 THEN PALETTE 14, &HF3210 ELSE PALETTE 14, 0
    LINE (TAMA(A).X, TAMA(A).Y)-STEP(2, 2), 0, BF: TAMA(A).Y = 0
    PUT (X, Y), K(0, 0), PSET
  END IF
NEXT: RETURN

HA: ' /* hantei */
FOR A = 1 TO 3: FOR C = 0 TO 5
  IF ABS(SHOT(A).X - TEKI(C).X) < AT AND ABS(SHOT(A).Y - TEKI(C).Y) < 12 THEN
    MUSIC KI(C) MOD 2 + 3: DC = DC + 50: SK = SK + 1: KO(KI(C)) = KO(KI(C)) + 1: TM = TM
 - 1: KI(C) = 0
    LINE (TEKI(C).X, TEKI(C).Y)-STEP(15, 13), 0, BF: LINE (SHOT(A).X, SHOT(A).Y)-STEP(1
5, 13), 0, BF
    TEKI(C).Y = -60: SHOT(A).Y = -30
  END IF
NEXT C, A: RETURN
HA2: ' /* boss */
FOR A = 1 TO 3
  IF ABS(SHOT(A).X - BX - 45) <= HSX2 AND ABS(SHOT(A).Y - BY - 39) <= 17 THEN
    MUSIC 5: TM = TM - 1: BH = BH - 1: SHOT(A).Y = -30
  END IF
NEXT: RETURN

GCLEAR: ' /* gamen_cls_shori */
FOR I = 0 TO 160
  LINE (160 - I, 100 - I / 1.6)-(160 + I, 100 + I / 1.6), 0, B
  IF I MOD 2 = 0 THEN WAITING 0
NEXT: RETURN
GCLEAR2: ' /* gamen_cls_shori2 */
FOR I = 0 TO 160
  LINE (I, I)-(320 - I, 200 - I), 0, B
  IF I MOD 2 = 0 THEN WAITING 0
NEXT: RETURN

FU: ' /* star_hyozi_shori */
FOR I = 0 TO 30
  STAR(I).X = INT(RND * 320): STAR(I).Y = INT(RND * 200)
  SCO(I) = INT(RND * 256)
NEXT
RETURN

FU2:
FOR I = 0 TO 30
  PSET (STAR(I).X, STAR(I).Y), 0: STAR(I).Y = STAR(I).Y + 2 + 5 * (ER = 5)
  IF STAR(I).Y > 200 OR STAR(I).Y < 1 THEN
    STAR(I).X = INT(RND * 320): STAR(I).Y = 1 - 195 * (ER = 5): SCO(I) = INT(RND * 256)
  END IF
  PSET (STAR(I).X, STAR(I).Y), SCO(I)
NEXT
RETURN

PUASE: ' /* pause_shori */
```


★パソコンが休みたがるので，ヤキを入れたらよく働くようになった。(神奈川県相模原市・**鈴木真理子19歳**)……【**影**：ヤギをいれるとメェメェうるさい。**編**：あの，ヤキ…。**Dr.D**：影君にもヤキを入れるとよく働くようになるのかのぉ。**影**：あ，Dr.目が本気(と書いてマジ)！】

```
JWAIT 2: PC 13, 18, "PAUSE": DO: IF FNK = 1 THEN END
LOOP WHILE FNJB(2): JWAIT 2: PC 13, 18, SPACE$(5): RETURN

OP: ' /* option_gamen_&_shori */
CLS : FOR A = 3 TO 7: PC A * 3, 8, C$(A): NEXT: mark = 1: GOSUB MKH
DO
  FOR A = 0 TO 4: LOCATE 9 + A * 3, 6: PRINT CHR$(-16 * (A + 1 = mark)): NEXT
  WAITING 5: JY = JCHECK(2)
  mark = mark - (JY < J(4)) * (mark > 1) + (JY > J(5)) * (mark < 5)
  IF FNJB(1) = 0 THEN
    JWAIT 1
    SELECT CASE mark
      CASE 1
        IF SA < 3 AND DC >= 1500 THEN SA = SA + 1: DC = DC - 1500: GOSUB MKH
      CASE 2
        IF DC >= 2000 AND V = 0 THEN V = 1: DC = DC - 2000: GOSUB MKH
      CASE 3
        IF DC >= 1500 AND HP < 3 THEN HP = 3: PALETTE: DC = DC - 1500: GOSUB MKH
      CASE 4
        IF DC > 2000 THEN KI = KI + 1: DC = DC - 2000
      CASE 5
        EXIT DO
    END SELECT
  END IF
  AT = 10 - (V = 1) * 6: HSX2 = 18 - 6 * (V = 1)
  IF JY < J(4) OR JY > J(5) THEN WAITING 5
  LOCATE 4, 9: PRINT USING "score ######pts."; DC
LOOP
GOSUB GCLEAR: RETURN

MKH: ' /* option_mark_hyozi */
  FOR I = 1 TO SA - 1: PC 9, 32 + I, CHR$(-35 * (SA > 1)): NEXT
  PC 12, 33, CHR$(-35 * (V = 1))
  FOR I = 1 TO HP - 1: PC 15, 32 + I, CHR$(-35 * (HP > 1)): NEXT
RETURN

JFOUND: ' /* joystick_found */
SCREEN 9: PRINT "Joystick found"
FOR I = 0 TO 2
  PRINT JM$(I)
  DO: JX = JCHECK(1): JY = JCHECK(2): LOOP WHILE FNJB(1)
  J(I) = JX: J(I + 3) = JY: JWAIT 1: PRINT JX, JY: WAITING 5
NEXT
FOR I = 1 TO 2
  J(I) = (J(0) + J(I)) / 2: J(3 + I) = (J(3) + J(3 + I)) / 2
NEXT
RETURN

DATA "Ace Pilot","Expert Pilot","Rookie Pilot"
DATA "add Fire times   1500pts."
DATA "Twin Shot        2000pts."
DATA "Shield           1500pts."
DATA "EXTRA            2000pts."
DATA "[Exit]"
DATA "I","II","III","IV","V"
BOSSG:
DATA 2fffffffffff2, f8fcccccccccf8f, ff8f4444444f8ff, fcf844444448fcf
DATA fc44555555544cf, fc445ddddd544cf, fc445d000d544cf, fc445ddddd544cf
DATA fc44555555544cf, fcf844444448fcf, ff8f4444444f8ff, f8fcccccccccf8f
```

```
DATA 2fffffffffff2

DEFSNG D
SUB CIRPAI (X, Y, R, CO)
CIRCLE (X, Y), R, 255, , , .8: PAINT (X, Y), 255
CIRCLE (X, Y), R, CO, , , .8: PAINT (X, Y), CO
END SUB

DEFINT I-J, N
FUNCTION JCHECK% (N%)
  J = 0: I = INP(&H201): OUT &H201, I + 3
  WHILE (J < 1024) AND (INP(&H201) AND N) = N: J = J + 1: WEND
  FOR I = 0 TO 1000: NEXT: JCHECK = J
END FUNCTION

DEFSNG I-J, N
SUB JWAIT (X)
  DO: I = 0
    FOR J = 0 TO 10: I = I + ((INP(&H201) AND X * 16) = 0): NEXT
  LOOP UNTIL ABS(I) < 3
END SUB

SUB MUSIC (N)
'IF N >= 0 THEN EXIT SUB
PLAY "MBT255"
SELECT CASE N
  CASE 0
    PLAY ""
  CASE 1
    PLAY ""
  CASE 2
    PLAY ""
  CASE 3
    PLAY "L6404DEF+GAB>C+DP64<B-AA-GG-F"
  CASE 4
    PLAY "L6404GG+AP64A+B>CP64C+DD+"
  CASE 5
    PLAY "L3205B"
END SELECT
END SUB

DEFINT A-Z
SUB PC (CY, CX, TXT$)
  LOCATE CY, CX: PRINT SPC(LEN(TXT$));
  CX = CX * 8 - 8: CY = CY * 8 - 8
  DEF SEG = &HFFA6
  FOR CA = 1 TO LEN(TXT$): CX = CX + 8: CD = ASC(MID$(TXT$, CA, 1)) * 8 + 14
    FOR CB = 0 TO 7: D = 72 + CB: FOR CC = 0 TO 7
      IF PEEK(CB + CD) AND 2 ^ CC THEN PSET (CX - CC, CY + CB), D
  NEXT CC, CB, CA
END SUB

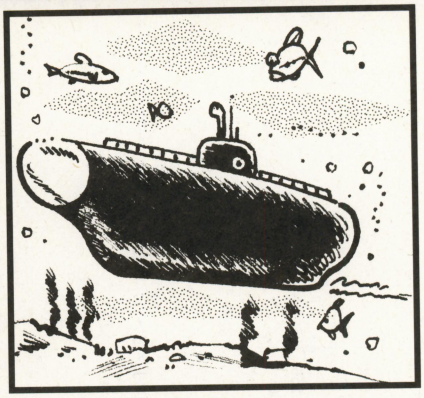
DEFSNG A-Z
SUB WAITING (WT)
  FOR I = 0 TO WT
    WHILE (INP(&H3DA) AND 8) <> 0: WEND: I$ = INKEY$
    WHILE (INP(&H3DA) AND 8) = 0: WEND
  NEXT I
END SUB
```

MSX/2/2+/TurboR用

マインスイーパーもアレンジすれば別ゲームだ

SILENT TARGET（サイレント ターゲット）

ELECTRIC SHEEP SOFT(電羊軟件)(25歳)



まいど…

なかなか命脈つきない，超古代文明のテクノロジーMSX(大げさ)でマインスイーパーを作っていたのですが，あまりにも時代錯誤であり，いまさらってカンジであり，おとといきやがれなので，“すぺおぺ”風の設定を付加して「潜水艦ゲーム」もどきにチューニングしてオーバーヒートでエンジンブローしてみました(自爆)。

遊戯の手引き

タイトル画面でいきなりステージセレクトできちゃいます(でばぐの名残)。ステージを決定すると，プレイ画面が描画され，自軍の配置を求められるので，カーソル・キーを使って適当に配置してください。

砲撃地点を決めて攻撃すると，その地点に敵艦が存在すれば派手に爆発し，砲撃地点に隣接する宙域に艦艇があればその数を表示します。まったく的はずれだった場合は，周辺宙域をマーキングして終了します。

プレイヤーの艦隊が全滅するか，勝利条件を満たすだけの戦果をあげるとクリアです。

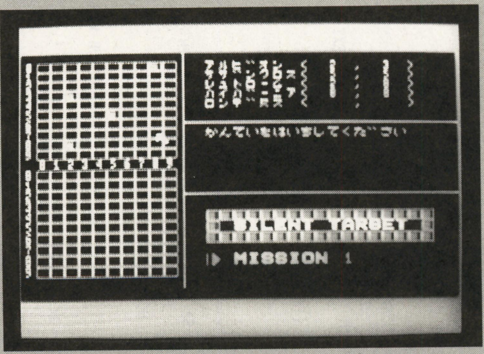
プログラムについて

そんなにアクロバティックなことはしていませんので解析可能だと思います。10×10パネルを0～99までの数値で扱い，その値から座標に該当する2数値を導きだしたり，その2数値を統合して0～99の数値に還元したりしていることに着目していただければ，よりわかりやすいと思います(X=(n MOD 10)，Y=(n MOD 10)とかZ=X+(Y＊10)といった数式をチェック！)。2次元の配列を扱うよりスマートだったので採用してみました。

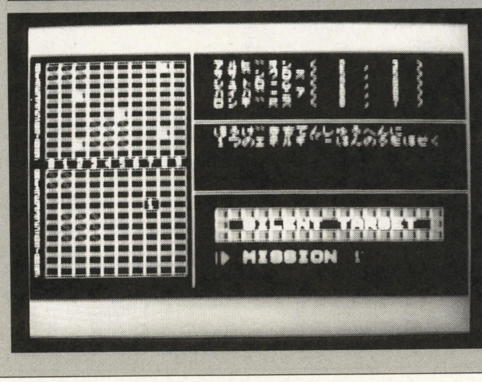
敵艦隊の攻撃ルーチンの解説をします。まず戦闘画面の10×10パネルの左上を原点として0～99までナンバリングし，シャッフル(1640～1710行)します。その配列順に攻撃候補地点を決定し，砲撃候補地点がすでに艦艇の存在していない地点と判明していたら，つぎの候補に移るよ



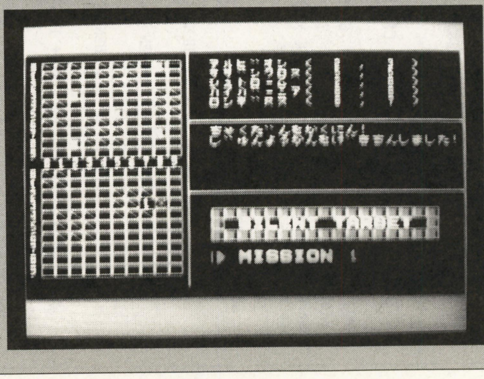
◀《写真1》ステージセレクトできるタイトル画面



▶《写真2》まず最初に，自分の艦艇を配置しよう



◀《写真3》敵に隣接したところを攻撃すると，そのマスに隣接する敵の数を表示する



▶《写真4》1隻撃沈！ うかうかしているとこっちもやられるゾ

★4年間連れ添ったマイプレイステーションがついに壊れてしまった。ある日，CDを入れてフタを閉じてもCDが回転しなくなってしまったのだ。やはり買い換え時かな？(大阪府枚方市・濱生　亮20歳)……【Dr.D：修理は思ったよりお金がかかってしまうしのぅ。】

《第1表》変数表

・グローバル変数		・ローカル変数	
S1(n)	自軍艦艇配置格納用	A,B,C	汎用
S2(n)	敵軍艦艇配置格納用	I,J	FORループ汎用
E(n)	敵攻撃パターン格納用	S	STICK関数
SP(n)	敵軍艦配置格納用(2)	T,TR	トリガ（スペース・キー）入力判定用
MI	ステージ数	AX,BX,CX	座標汎用（主に敵側の判定に使用）
M$(n)	メッセージ用文字列	PX,QX	座標汎用（主にプレイヤー側の判定に使用）
L%(n)	自軍艦艇名	SX,TX	索敵用座標変数
ES(n,m)	艦艇種類格納用	X,Y	座標汎用
PS	自軍艦艇残存数	I$	INKEY$用
ET	敵攻撃パターンカウント用	V,W,Z	VEEK,VPOKE用
CL	クリア条件カウント用	A$	文字列汎用
DE	砲撃地点情報（0=空白，1～7=敵艦艇）		
EN	砲撃地点隣接敵艦艇数		

うにしました。ランダムに未砲撃の地点を探していく方法だと，未砲撃地点が少なくなってくるゲーム後半に処理が遅くなりますが，最初から順番を決めておけば同じ地点を再び選んだりしないので効率的です。

改造してみる？

①戦艦の名前を変える

3860行の文字列が戦艦の名前です。ヤマト，ナデシコ，カキツバタ，ノーチラス，ブルーノア，日向，長門，エンタープライズ，スターデストロイヤー，ブリュンヒルド，ホワイトベースetc。お好みの名前にしてください。

②敵艦隊の構成を変える

3890～3930行の数値が敵艦隊の構成データです。最大8隻まで編成できます。3940行の文字列（艦艇の種類）と，2370～2500行の勝利条件判定との整合性を理解したうえで改造してください。

CHECKER FLAG

編：敵の攻撃ルーチンの強さがいい感じですね。適当にやっているとこっちが負けちゃうし，きちんとやってもそれなりにこちらもやられますし。
影：ちょっとリストが長いのが残念かなぁ。ファイエル！（はずれた）
Dr.D：パワーユーザーの投稿，切に待っておる。

③プログラムを短くする

REMは問題なく外れますし，タイトル画面も省略可能ですね。

ちょうど時間となりました…

いろいろ作ってみたいゲームのアイディアを抱えているんですが，MSXのマシンパワーではプログラムの稚拙（ちせつ）さをカバーできないために苦労しまくりです。まだまだ知らないことのほうが多いので，MSXパワーユーザーの皆さん投稿お待ちしております（他力本願）。

『SILENT TARGET』のプログラム・リスト

```
1000 '―――――――――――――――――――――――――――――(SETTING)
1010 COLOR7,1,4:SCREEN1,0:KEYOFF:WIDTH32
1020 R=RND(-TIME):DEFINTA-Z:DEFFNA(X,Y)=6144+X+Y*32
1030 DIM S1(99),S2(99),E(99),SP(7)
1040 GOSUB 3360
1050 '―――――――――――――――――――――――――――――――――――
1060 LOCATE 8,18:PRINT "e STAGE SELECT"
1070 LOCATE 8,20:PRINT "e SELECT...."
1080 A=1:FOR I=0 TO 1:S=STICK(0)
1090 IF S=0 THEN T=0:GOTO 1120
1100 IF T=1 THEN 1120 ELSE T=1
1110 A=A-(S=3 AND A<5)+(S=7 AND A>1)
1120 LOCATE 20,20:PRINT A
1130 I=-STRIG(0):NEXT:CLS:MI=A-1
1140 '―――――――――――――――――――――――――――――――――――
1150 LOCATE 12, 5:PRINT "MISSION";A
1160 LOCATE  8, 7:PRINT M$(MI)
1170 FOR I=0 TO 2500:NEXT
1180 LOCATE 10,10:PRINT "PUSH <SPC> KEY!"
1190 FOR I=0 TO 1:I=-STRIG(0):NEXT:CLS
1200 '―――――――――――――――――――――――――(MAKE SCREEN)
1210 FORI=0TO99:S1(I)=0:S2(I)=0:NEXT
1220 FOR I=0 TO 7:SP(I)=0:NEXT
1230 FOR I=0 TO 1:FOR J=1 TO 10
1240 LOCATE 0,I*11+J:PRINT CHR$(47+J)+"gggggggggg":NEXT J,I
1250 LOCATE 0,11:PRINT " 0123456789"
1260 FOR I=0 TO 22:LOCATE 11,I:PRINT "|":NEXT
1270 A$="|―――――――――":LOCATE11,7:PRINTA$:LOCATE11,14:PRINTA$
1280 FORI=0TO4:LOCATE13, 1+I:PRINTL$(I)+"(    ,    )":NEXT
1290 A$="hhhhhhhhhhhhhhhhhh":LOCATE 13,16:PRINT A$:LOCATE 13,18:PRINT A$
1300 LOCATE 13,17:PRINT "h SILENT TARGET h"
1310 LOCATE 13,20:PRINT "e MISSION";MI+1
1320 '―――――――――――――――――――――――――( SET BATTLESHIP )
1330 LOCATE 13,8:PRINT "かんていをはいちしてくた゛さい"
1340 PX=1:PY=1:C=0
1350 S=STICK(0):GOSUB3220
1360 QX=PX*8+4:QY=PY*8+4:PUTSPRITE0,(QX,QY),15,0
1370 TR=-STRIG(0)
1380 IF TR=0 THEN T=0:GOTO1350
1390 IF T=1 THEN 1350 ELSE T=1
1400 X=PX-1:Y=PY-1:A=X+(Y*10):B=S1(A)
1410 IF B THEN BEEP:BEEP:GOTO1350
1420 VPOKE(FNA(PX,PY)),104:C=C+1:S1(A)=C
1430 LOCATE 20,C:PRINT "(";X",";Y")"
1440 IF C<5 THEN 1350
1450 PUTSPRITE0,,0:GOSUB 3340
1460 LOCATE 13,8:PRINT "かくかんはいひ゛かんりょうしました。"
1470 LOCATE 13,9:PRINT "よろしいて゛すか? "
1480 LOCATE 13,11:PRINT "e YES....1"
1490 LOCATE 13,12:PRINT "e NO ....2"
1500 I$=INKEY$
1510 IF I$="" THEN 1500 ELSE A=ASC(I$)
1520 IF A<49 OR A>50 THEN 1500 ELSE GOSUB 3340
1530 IF A=49 THEN 1590
1540 '< MAP CLEAR >
1550 FOR I=1 TO 10 :LOCATE 1,I:PRINT "gggggggggg":NEXT
1560 FOR I=1 TO 5:LOCATE 20,I:PRINT "(    ,    )":NEXT
1570 FOR I=0 TO 99:S1(I)=0:NEXT:GOTO 1330
1580 '―――――――――――――――――――――(SET ENEMY BATTLESHIP)
1590 FOR I=0 TO 7:C=ES(MI,I)
1600 A=RND(1)*100:B=S2(A)
1610 IF B THEN 1600
1620 SP(I)=A:S2(A)=C:NEXT
1630 '
1640 FOR I=0 TO 99:E(I)=I:NEXT
1650 LOCATE 13,8:PRINT "てきかんたいのせんりゃくしこうちゅう"
1660 FOR I=200 TO 0 STEP-1
1670 A=RND(1)*100:B=RND(1)*100
1680 IF A=B THEN 1670
1690 SWAP E(A),E(B)
1700 LOCATE 18,11:PRINT USING"e###";I
```

★第二種情報処理が終わった。私も終わった。（新潟県南魚沼郡・**曳田太一18歳**）……【**影**：まだ若いのにいきなり終わってどーするんだ（なんか年寄りじみてるかも）。つぐ美ちゃんもそう思うだろ？**つぐ美**：なんで私にふるのよ？**影**：え？別に深い意味はないって…！…！】

```
1710 NEXT:GOSUB 3340
1720 '
1730 SOUND 7,183:SOUND 8,16:SOUND 12,70
1740 PS=5:ET=0:CL=0
1750 '————————————————————————( 1P OPERATION )
1760 LOCATE 13,8:PRINT "ほうげきちてんをきめてください。"
1770 PX=1:PY=12
1780 S=STICK(0):GOSUB3260
1790 QX=PX*8:QY=PY*8
1800 PUTSPRITE0,(QX,QY),7,1
1810 TR=-STRIG(0)
1820 IF TR=0 THEN T=0:GOTO1780
1830 IF T=1 THEN 1780 ELSE T=1
1840 Z=FNA(PX,PY):V=VPEEK(Z)
1850 IF V=112 THEN 1780
1860 GOSUB 3340
1870 LOCATE 13,8:PRINT "ほうげきをかいしします。"
1880 FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 20
1890 SOUND 6,20-J:SOUND 13,1
1900 NEXT J,I
1910 GOSUB 3340
1920 X=PX-1:Y=PY-12
1930 Z=X+(Y*10):DE=S2(Z)
1940 IF DE=0 THEN GOSUB2910 ELSE 2260
1950 '————————————————————————( ENEMY ATTACK )
1960 LOCATE 13,8:PRINT "てきかんたいにねつげんはんのう!"
1970 LOCATE 13,9:PRINT "ねつげんきゅうそくせっきんちゅう!"
1980 A=E(ET):X=(A MOD 10):Y=(A ¥ 10)
1990 AX=X+1:AY=Y+1
2000 W=FNA(AX,AY):V=VPEEK(W)
2010 IF V=102 THEN ET=ET+1:GOTO 1980
2020 '
2030 FOR I=1 TO AX:BX=I*8
2040 PUTSPRITE0,(BX,8),7,1
2050 FOR J=0 TO 200 :NEXTJ,I
2060 FOR I=1 TO AY:BY=I*8
2070 PUTSPRITE0,(BX,BY),7,1
2080 FOR J=0 TO 200 :NEXTJ,I
2090 FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 20
2100 SOUND 6,20-J:SOUND 13,1
2110 NEXT J,I
2120 '
2130 FOR I=-1 TO 1:CX=AX+I
2140 FOR J=-1 TO 1:CY=AY+J
2150 IF CX<1 OR CX>10 THEN 2190
2160 IF CY<1 OR CY>10 THEN 2190
2170 Z=FNA(CX,CY):V=VPEEK(Z)
2180 IF V=103 THEN VPOKE(Z),102
2190 NEXT J,I
2200 ET=ET+1:E=S1(A)
2210 IF E>0 THEN 2610 ELSE GOSUB 3340
2220 LOCATE 13,8:PRINT "エネルギーだんはこうほうにつうか"
2230 LOCATE 13,9:PRINT "かくかんていにそんがいありません!"
2240 GOSUB 3310:GOTO 1760
2250 '————————————————————————————————————
2260 SOUND 6,20:SOUND 13,1
2270 A=15:B=3:FOR I=0 TO 10
2280 AX=(RND(1)*9)-4:AY=(RND(1)*9)-4:BX=QX+AX:BY=QY+AY:A=23-A:B=5-B
2290 PUTSPRITE 0,(BX,BY),A,B:NEXT
2300 PUTSPRITE 0,,0
2310 V=FNA(PX,PY):VPOKE(V),112
2320 LOCATE 13,8:PRINT "ちゃくだんをかくにん!"
2330 A$=ES$(DE)
2340 LOCATE 13,9:PRINT A$+"をげきちんしました!"
2350 GOSUB 3310
2360 '
2370 ON MI GOTO 2400,2430,2460,2490
2380 IF DE=2 THEN 2540 ELSE 2520
2390 '
2400 IF DE=3 THEN CL=CL+1
2410 IF CL=3 THEN 2540 ELSE 2520
2420 '
2430 IF DE=5 THEN CL=CL+1
2440 IF CL=3 THEN 2540 ELSE 2520
2450 '
2460 IF DE=6 THEN CL=CL+1
2470 IF CL=3 THEN 2540 ELSE 2520
2480 '
2490 IF DE=7 THEN CL=CL+1
2500 IF CL=3 THEN 2540 ELSE 2520
2510 '
2520 GOSUB 3310:GOTO 1960
2530 '————————————————————————————————————
2540 LOCATE 13,8:PRINTUSING "MISSION # COMPLEAT";MI+1
2550 LOCATE 13,9:PRINT "こうりゃくもくひょうをげきは!"
2560 LOCATE 13,10:PRINT "わがぐんのしょうりです!"
2570 GOSUB 3310:MI=MI+1
2580 CLS:IF MI<5 THEN 1210
2590 LOCATE 5,7:PRINT "e MISSION COMPLEAT!!":GOTO 2830
2600 '————————————————————————( CRASH CHECK )
2610 SOUND 6,20:SOUND 13,1
2620 A=15:B=3:FOR I=0 TO 10
2630 AX=RND(1)*9-4:AY=RND(1)*9-4:CX=BX+AX:CY=BY+AY:A=23-A:B=5-B
2640 PUTSPRITE0,(CX,CY),A,B:NEXT
2650 PUTSPRITE0,,0:GOSUB 3340
2660 LOCATE 13,8:PRINT L$(E-1);"がひだんしました!!"
2670 VPOKE(W),112:PS=PS-1
2680 LOCATE 13,9:PRINT "せんとうからりだつします!"
2690 LOCATE 20,E:PRINT "( * , * )"
2700 IF PS=0 THEN 2730
2710 GOSUB 3310:GOTO 1760
2720 '————————————————————————( GAME OVER...)
2730 GOSUB 3310
2740 LOCATE 13,8:PRINT "かんたいはぜんめつ!"
2750 LOCATE 13,9:PRINT "わがぐんのはいぼくです!!"
2760 FOR I=0 TO 7:A=SP(I):B=S2(A)
2770 IF B=0 THEN 2820
2780 X=(AMOD10)+1:Y=(A¥10)+12
2790 Z=FNA(X,Y):V=VPEEK(Z)
2800 IF V=112 THEN 2820
2810 VPOKE(Z),104
2820 NEXT:GOSUB 3310
2830 LOCATE 13, 9:PRINT "NEW  GAME...1"
2840 LOCATE 13,10:PRINT "EXIT GAME...2"
2850 I$=INKEY$
2860 IF I$="" THEN 2850 ELSE A=ASC(I$)
2870 IF A<49 OR A>50 THEN 2850
2880 IF A=49 THEN CLS:GOSUB 3670
2890 CLS:END
2900 '————————————————————————(ENEMY SEARCH SUB)
2910 EN=0
2920 GOSUB 3340
2930 LOCATE 13,8:PRINT "ちゃくだんをかくにんできません"
2940 LOCATE 13,9:PRINT "もくひょうをそれたもようです"
2950 GOSUB 3310
2960 FOR I=-1 TO 1:SX=X+I
2970 FOR J=-1 TO 1:SY=Y+J
2980 IF SX<0 OR SX>9 THEN 3020
2990 IF SY<0 OR SY>9 THEN 3020
3000 A=SX+(SY*10):B=S2(A)
3010 IF B>0 THEN EN=EN+1
3020 NEXT J,I
3030 IF EN>0 THEN 3150
3040 LOCATE 13,8:PRINT "ほうげきちてんしゅうへんに"
3050 LOCATE 13,9:PRINT "てきかんていのはんのうはありません."
3060 FOR I=-1 TO 1:TX=PX+I
3070 FOR J=-1 TO 1:TY=PY+J
3080 IF TX<1  OR TX>10 THEN 3130
3090 IF TY<12 OR TY>21 THEN 3130
3100 Z=FNA(TX,TY):V=VPEEK(Z)
3110 IF NOT V=103 THEN 3130
3120 VPOKE(Z),102
3130 NEXT J,I
3140 GOTO 3190
3150 LOCATE 13,8:PRINT "ほうげきちてんしゅうへんに"
3160 LOCATE 13,9:PRINTUSING "#つのエネルギーはんのうをほそく!";EN
```

★休日に郵便局の自販機でハガキを買ったら，こんな広告付きだった。おかげでワープロの住所印刷フォーマットを作り直し。迷惑だなぁ。(茨城県古河市・**年齢不相応38歳**)……**【影：**だからって10枚も送らなくても…。茨城県里美村。村の宣伝してどうするんだろ。住めって？**】**

```
3170 PUTSPRITE0,,0
3180 V=FNA(PX,PY):VPOKE(V),48+EN
3190 GOSUB 3310 :RETURN 1960
3200 '―――――――――――――――――――――――――――――――――――――(MOVE SUB)
3210 '
3220 PX=PX-(S=3ANDPX<10)+(S=7ANDPX>1)
3230 PY=PY-(S=5ANDPY<10)+(S=1ANDPY>1)
3240 RETURN
3250 '
3260 PX=PX-(S=3ANDPX<10)+(S=7ANDPX>1)
3270 PY=PY-(S=5ANDPY<21)+(S=1ANDPY>12)
3280 RETURN
3290 '――――――――――――――――――――――――――――――――――――――( SUB )
3300 '< WINDOW CLS >
3310 A=-STRIG(0)
3320 IF A=0 THEN B=0:GOTO 3310
3330 IF B=1 THEN 3310 ELSE B=1
3340 FORI=0TO4:LOCATE13,8+I:PRINTSPACE$(19):NEXT:RETURN
3350 '< FONT(1) >
3360 LOCATE 8,5:PRINT "0123456789"
3370 FOR I=48 TO 57 :FOR J=0 TO 7
3380 K=I*8+J:V=VPEEK(K)
3390 V=V AND 8 OR V/2 AND 56 OR V/4 AND 32
3400 VPOKE(K),V:NEXT J,I
3410 '< FONT(2) >
3420 FOR I=0 TO 25:A=6371+I:B=65+I
3430 VPOKE (A),B:NEXT
3440 FOR I=65 TO 90 :FOR J=0 TO 7
3450 K=I*8+J:V=VPEEK(K)
3460 V=V AND 224 OR V/2 AND 124 OR V/4 AND 14
3470 VPOKE(K),V:NEXT J,I
3480 '< CHR REMAKE >
3490 FOR I=0 TO 8:READ A,A$
3500 FOR J=0 TO 7:VPOKE A*8+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))
3510 NEXT J,I
3520 FOR I=8198 TO 8207:READ A
3530 VPOKE I,A:NEXT
3540 '< SPRITE SET >
3550 FOR I=0 TO 3:READ A$
3560 FOR J=0 TO 7
3570 VPOKE14336+I*8+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))
3580 NEXT J,I
3590 '
3600 FORI=0TO4:READA$:L$(I)=A$:NEXT
3610 FOR I=0 TO 4:READA$:M$(I)=A$:NEXT
3620 FOR I=0 TO 4
3630 FOR J=0 TO 7:READ A:ES(I,J)=A
3640 NEXT J,I
3650 FOR I=1 TO 7:READA$:ES$(I)=A$:NEXT:CLS
3660 '――――――――――――――――――――――――――――――――――( TITLE SUB )
3670 FOR I=0 TO 50:X=RND(1)*32:Y=RND(1)*20:Z=FNA(X,Y):VPOKE (Z),165:NEXT
3680 RESTORE 3950:FOR I=1 TO 11:READ A$
3690 LOCATE 2,I:PRINT A$:NEXT
3700 SP$(0)="z{":SP$(1)="xy"
3710 A=1:FOR I=13 TO 18:READ B
3720 A=1-A:LOCATE B,I:PRINT SP$(A):NEXT
3730 RETURN 1060
3740 '―――――――――――――――――――――――――――――――――――――( DATA )
3750 DATA 101,989C9E9F9F9E9C98
3760 DATA 102,FFC1A191898583FF
3770 DATA 103,FF818181818181FF
3780 DATA 104,007E7E7E7E7E7E00
3790 DATA 112,FFC3A59999A5C3FF
3800 DATA 120,000001FF0F000000
3810 DATA 121,0839FBF7FFEFC301
3820 DATA 122,F2FB0F76BBBB7703
3830 DATA 123,0080FFFEB0C0FC00
3840 DATA &HA1,&HA1,&HF1,&HF1,&HF1,&HF1,&H21,&H42,&H81,&HE1
3850 DATA F8E0F0B89C0E0400,44C6103810C64400,3C4E070707074E3C,183C7E7E7E7E3C7E
3860 DATA "アルビオン ","サザンクロス","シュトローム ","ハイパーニア","ロンギヌス "
3870 DATA " てきかんたいきかんのげきちん ","  てきゆそうぶたいのげきは ","てきこうげきぶたいのげいげき"
3880 DATA "     きどうほうざのはかい ","     てきようさいのせいあつ    "
3890 DATA 1,1,1,1,2,0,0,0
3900 DATA 1,1,3,3,3,0,0,0
3910 DATA 4,4,4,5,5,5,0,0
3920 DATA 1,1,1,1,6,6,6,0
3930 DATA 1,1,1,1,1,7,7,7
3940 DATA "じゅんようかん","きかん","ゆそうかん","せんとうてい","こうくうぼかん","きどうほうざ","たいくうほうざ"
3950 DATA" hhhh hhh h   hhhh h  hhhhhh"
3960 DATA" h      h  h   h     hh h  h  "
3970 DATA" hhhh   h  h   hhhh h hh  h  "
3980 DATA"     h  h  h   h     h  h  h  "
3990 DATA" hhhh hhh hhh hhhh h  h  h  "
4000 DATA"                              "
4010 DATA"hhhhh hh  hhh   hh  hhhhhhhh"
4020 DATA"  h  h   h h  h h    h   h  "
4030 DATA"  h  h   h h  h h hh hhhh h  "
4040 DATA"  h  hhhh hhh  h  h h    h  "
4050 DATA"  h  h   h h  h  hh  hhhh h  "
4060 DATA 3,29,8,23,5,26
```



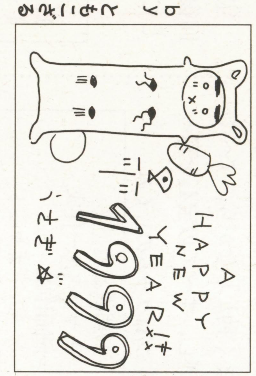
評…ぜんぶ読める…かな？（影）

by 黒真珠



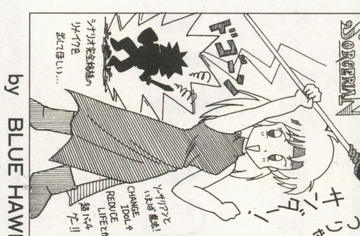
評…158回…うーん忍耐…（影）

by ほざれ



評…今年もいっぱい描いてね（つぐ美）

by ともこぎる



評…ソーサリアンも…いいなぁ…（影）

by BLUE HAWK



評…きゃー♥クマ，クマさん!!（つぐ美）

by Cocofille



評…うーん読者の輪っていいなぁ（影）

by 諏佐陽子



評…また読んでくださいね（つぐ美）

by 愛機はH2♥

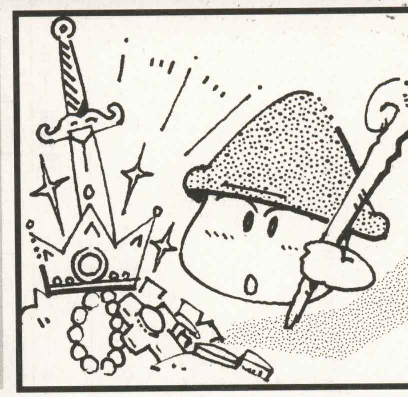
★いまどきの子供は「ビックリマンシール」なんて知らないんだろうなぁ…。（群馬県高崎市・巽　洋平19歳）……【影：水道＋馬で「すいどうま」とか？編：それじゃなくて，天使とか悪魔のじゃないですか？影：あっち？家中さがせばキラシールは出てくるかも。編：はぁ。】

PC-8801mkII SR以降(N88-BASIC V2モード)用

魔法で財宝をちょうだいします

Icefloe2
（アイスフロー）

井上　秀夫(22歳)



ストーリー

三角帽子をかぶったスライムのような生物「ぷーよ」は，魔法を使える盗賊の一味です。これまでも魔法を使っていろいろと盗みを働いてきました。今回は極寒の島々に眠るといわれる魔力の宝石の話を耳にし，揚々とやってきたのです。

ここには「ぷよよん」という，ぷーよのようにスライムみたいな生物が多数生息し，宝石を守っています。ぷーよは武器である魔法の杖を片手に，ぷよよんをやっつけて財宝をちょうだいしよう，とたくらんでいるのです。

《第1表》主な変数表

X,Y	ぷーよの座標
TX(),TY()	ぷよよんの座標
LF()	各キャラクターの体力
ST()	ステージ
PW()	ぷーよの攻撃力
RG()	宝石の数
Z$()	キャラクターの座標データ
ST$()	フィールドデータ
M(,)	ステージ内容
C%(,)	キャラクター

ゲームの説明，操作

ぷーよはテンキーで移動します。氷のブロックをうまく動かしながら，すべてのぷよよんを倒し，すべての宝石を奪ってください。

ブロックは，海に向かって蹴ると，浮いて陸地になります。また，蹴って宝石や別のブロックにぶつけたり，ぷよよんに当てることも可能です(シフト・キー)。

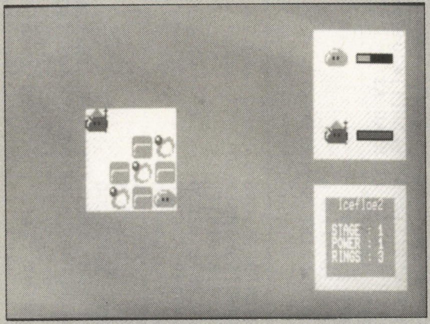
宝石を取ると，ぷーよの体力が約半分回復します。ぷよよんと戦った傷をいやしてください。

《第2表》プログラムのしくみ

100-170	初期設定
180-230	キャラクター作成
240-270	画面作成
280-330	ゲーム・スタート
340-470	ステージ作成
480-560	メインルーチン
570-600	ステージクリア
610-630	ギブアップ
640-650	ぷーよ倒される
660-720	ぷよよんの動き
730-790	氷ブロック蹴る
800-830	ポーズ
840-910	戦闘
920-960	宝石を取る
970 -1160	サブルーチン
1180-1210	キャラクターデータ
1230-1340	ステージデータ

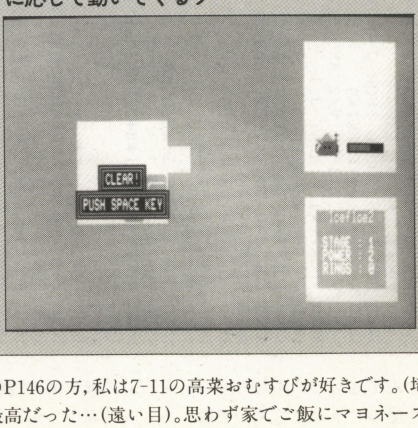
《第3表》各ステージについて一言

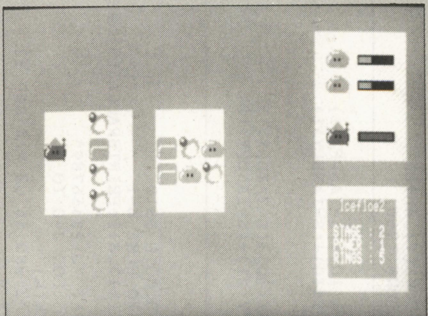
1〜3	基本テクニックを覚えてね
4	ぷよよんを利用
5	最初によく観察しよう
6	1匹目のやっつけ方がポイント
7	ブロックの使い方をよく考えて
8	体力の消耗を最小限に
9	宝石を取る順序
10	意外に簡単ひらめきステージ
11	技術的にもっともムズいステージ
12	これまでのテクニックを駆使して解こう



▲《写真1》宝石を全部取って，ぷよよんを全滅させるのが目的

▼《写真2》1面クリア。ぷよよんは自分の動きに応じて動いてくるゾ





▲《写真3》2面からどんどん難しくなる。全面クリアをめざせ！

★たまには他人にのってみよう…12月号のP146の方，私は7-11の高菜おむすびが好きです。(埼玉県浦和市・鉄人坂井20歳)……【影：昔だったらチキンからしマヨネーズ！あれは最高だった…(遠い目)。思わず家でご飯にマヨネーズとからしをかけて食べてしまったぐらい。】

CHECKER FLAG

影：う〜，難しい〜。
編：ぷよよんの動きをうまく誘導するのがポイントですね。
Dr.D：リストも短く，画面もわかりやすいので文句なしじゃな。まだ88でもいけるぞ！

ぷよよんと重なると，どんどん体力が奪われます。こちらも負けずにスペース・キーを押し続けて攻撃してください。1匹倒すと，経験値としてぷーよの攻撃力が1アップします。ぷよよんは青，赤，紫の順に体力，攻撃力が大きくなっています。

プログラムの入力方法，注意点

オールBASICです。そのまま入力してください。特にステージ・データは慎重に入力してね。

最後に

かなキーはOFFにしてください。

補助機能として，つぎの二つがあります。

・ギブアップ→ESC
・ポーズ　　→HOMECLR

とにかく短くまとめようとばかり考えて作ったので，わかりづらいリストになってしまいました。改造は難しいでしょう。

98年6月号の「なんばあSTONES」で文字がうまく表示できなかったのは，編集部のパソコンが悪いのではありません。私がN88「日本語」BASICで起動したため，文字コードが変わってしまったのです。日本語BASICをお持ちの方はそちらで立ち上げていただき，お持ちでない方は，お手数ですがマニュアルの末尾にある文字コード表を見て，「シフトJISコード」→「JISコード」と変換してやってください。大変ご迷惑をおかけしたことをお詫び申し上げます。

『Icefloe2』のプログラム・リスト

```
100 'Icefloe2
110 SCREEN 0,0:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1
120 CLS 3:NEW CMD:CMD BGM 1:FOR I=0 TO 7:CMD PAL I,0:NEXT
130 DIM C%(99,7),M%(300),L%(500),M(11,11),K$(12),ST$(12),Z$(12)
140 W(3)=11:W(4)=18:W(5)=34:W(6)=40:CMD PLAY "V15L32"
150 FOR I=1 TO 4:READ B$:A$=A$+B$:NEXT
160 FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 11:M(J,I)=8:NEXT J,I:PW=1
170 RESTORE 1230:FOR I=1 TO 12:READ ST$(I),Z$(I):NEXT:RESTORE
180 '===CHARACTER================================================================
190 LINE(0,0)-(31,15),7,BF
200 FOR I=0 TO 7:LINE(I*8,0)-(0,I*4),5:NEXT:GET(0,0)-(31,15),C%(0,0)
210 FOR I=1 TO 4:FOR J=0 TO 11:GOSUB *C1:IF C=1 THEN C=I
220 GOSUB *C2:NEXT J,I:FOR I=4 TO 6:FOR J=W(I-1)+1 TO W(I)
230 GOSUB *C1:GOSUB *C2:NEXT J:PUT(0,0),C%(0,0),PSET:NEXT I
240 '===SCREEN===================================================================
250 LINE(0,0)-(639,191),1,BF:FOR I=1 TO 10:IF I=6 THEN 270
260 FOR K=15 TO 18:PUT(K*32,I*16),C%(0,0),PSET:NEXT K
270 NEXT I:LINE(496,120)-(591,167),1,BF
280 '===START====================================================================
290 FOR I=0 TO 7:CMD PAL I,0:NEXT:CLS:COLOR 6:LOCATE 0,0:PRINT "Icefloe2"
300 FOR I=0 TO 300:I$=INKEY$:NEXT I
310 COLOR 7:LOCATE 0,1:INPUT "STAGE(1-12)";ST
320 CLS:IF ST<1 OR ST>12 THEN 290
330 RG=0:PW=1:TN=3:CMD PAL:CMD PAL 3,182:CMD PAL 4,320:CMD PAL 6,376
340 '===STAGE====================================================================
350 FOR I=1 TO 10:B$=MID$(ST$(ST),I*5-4,5):FOR J=1 TO 10:W=(J+1)¥2
360  A$=MID$(B$,W,1):F=VAL("&h"+A$):F1=F¥4:F2=F MOD 4
370  M(W*2-1,I)=F1-(F1>0)*4:M(W*2,I)=F2-(F2>0)*4
380  IF M(J,I)<7 THEN PUT(J*32+32,I*16),C%(0,M(J,I)),PSET
390  IF M(J,I)=5 THEN RG=RG+1
400 NEXT J,I:FOR I=1 TO 11:K$(I)=MID$(Z$(ST),I,1):NEXT
410 FOR I=1 TO 4:S(I)=VAL(K$(I+8))-(I=4)*4:IF S(I)=0 THEN TN=TN-1:GOTO 460
420  LINE(540,I*16+14)-(590,I*16+19),0,BF
430  TX(I)=VAL("&h"+K$(I*2-1)):TY(I)=VAL("&h"+K$(I*2)):S(4)=4
440  M(TX(I),TY(I))=S(I):PUT(TX(I)*32+32,TY(I)*16),C%(0,S(I)),PSET
450  PUT(496,I*16+8),C%(0,S(I)),PSET:H=I:LF(H)=S(I)*10+7:GOSUB *METER
460 NEXT:X=TX(4):Y=TY(4):M(X,Y)=0:GOSUB *M2:COLOR 6:LOCATE 64,15
470 PRINT "Icefloe2":COLOR 7:GOSUB *HJ:PUT(158,107),L%,PSET
480 '===MAIN=====================================================================
490 I0=INP(0):I1=INP(1):I8=INP(8):I9=INP(9)
500 XD=(I0=239)-(I0=191):YD=(I1=254)-(I0=251)
510 IF I8=191 THEN 740 ELSE IF I8=254 THEN 810
520 IF I9=191 THEN 850 ELSE IF I9=127 THEN 620
530 IF M(X+XD,Y+YD)>5 OR XD=YD OR XD*YD THEN 560
540 IF M(X+XD,Y+YD)=5 THEN 930 ELSE PUT(X*32+32,Y*16),C%(0,0),PSET
550 X=X+XD:Y=Y+YD:PUT(X*32+32,Y*16),C%(0,4),PSET
560 IF -(M(X,Y)+3)¥4 THEN GOSUB *BT:GOTO 670 ELSE 670
570 '===STAGE CLEAR==============================================================
580 IF RG>0 OR PW<TN+1 THEN 560 ELSE GOSUB *M1:LOCATE 25,12:PRINT "CLEAR!"
590 CMD PLAY "@43L16CDEFGRGRGFEDCRCL32":FOR I=0 TO 300:I$=INKEY$:NEXT
```

★パソコンを買った直後からCD-ROMドライブの調子がおかしい。もしや…。(福岡県北九州市・横手　篤19歳)……【影：それはあれだな，ほら，初期不良というやつだ。すぐにメーカーに…。編：この文章はやはり…影さんって続けるのが正しいのではないかと。影：…！】

```
600 GOSUB *M2:LOCATE 25,12:PRINT SPC(6)
610 '===GIVE UP=====================================================
620 LINE(32,0)-(414,191),1,BF:FOR I=1 TO 4:FOR J=15 TO 18
630 M=0:PUT(J*32,I*16+8),C%(0,0),PSET:NEXT J,I:GOTO 290
640 '===DEATH=======================================================
650 CMD PLAY "@3L16GFEFEDCRCCL1RRRRRRRRL32":GOSUB *M2:GOTO 620
660 '===MONSTER=====================================================
670 M=M+1+(M=TN)*TN:A=TX(M):B=TY(M):XD=SGN(X-A):YD=SGN(Y-B)
680 IF M(A+XD,B+YD)>0 OR TX(M)=0 THEN 720
690 PUT(A*32+32,B*16),C%(0,0),PSET:M(A,B)=0:A=A+XD:B=B+YD
700 PUT(A*32+32,B*16),C%(0,S(M)),PSET:M(A,B)=M:TX(M)=A:TY(M)=B
710 IF X=A AND Y=B THEN V=M:GOSUB *BT
720 IF LF(4)>0 THEN 490 ELSE 650
730 '===KICK========================================================
740 C=6:IF M(X+XD,Y+YD)<>6 OR XD*YD<>0 THEN 520
750 P=2:WHILE M(X+XD*P,Y+YD*P)=0:P=P+1:WEND
760 IF M(X+XD*P,Y+YD*P)=7 THEN C=0 ELSE P=P-1
770 IF P>1 THEN PUT((X+XD)*32+32,(Y+YD)*16),C%(0,0),PSET:M(X+XD,Y+YD)=0
780 PUT((X+XD*P)*32+32,(Y+YD*P)*16),C%(0,C),PSET
790 M(X+XD*P,Y+YD*P)=C:CMD PLAY "@33C":GOTO 670
800 '===PAUSE=======================================================
810 GET(188,90)-(259,109),M%:GOSUB *M1
820 LOCATE 25,12:PRINT "PAUSE!":IF INP(9)<>191 THEN 820
830 LOCATE 25,12:PRINT SPC(6):PUT(188,90),M%,PSET:GOTO 520
840 '===BATTLE======================================================
850 I$=INKEY$:IF M(X,Y)=0 THEN 530
860 V=V+1+(V=TN)*TN:IF M(X,Y)<>V THEN 860
870 LF(V)=LF(V)-PW:H=V:GOSUB *METER
880 CMD PLAY "@55EDDC":IF LF(V)>0 THEN 530
890 TX(V)=0:TY(V)=0:M(X,Y)=0:PUT(X*32+32,Y*16),C%(0,4),PSET
900 FOR I=15 TO 18:PUT(I*32,H*16+8),C%(0,0),PSET:NEXT I
910 PW=PW+1:GOSUB *HJ:GOTO 580
920 '===RING========================================================
930 LF(4)=LF(4)+25:IF LF(4)>47 THEN LF(4)=47
940 H=4:GOSUB *METER:PUT(X*32+32,Y*16),C%(0,0),PSET:X=X+XD:Y=Y+YD
950 PUT(X*32+32,Y*16),C%(0,4),PSET:M(X,Y)=0:RG=RG-1
960 GOSUB *HJ:CMD PLAY "@44>FGB<":GOTO 580
970 '===SUB=========================================================
980 *C1:FOR K=1 TO 5:L(K)=VAL("&h"+MID$(A$,J*5+K,1)):NEXT K:C=L(5):RETURN
990 *C2:LINE(L(1)*2,L(2))-(L(3)*2+1,L(4)),C,BF:GET(0,0)-(31,15),C%(0,I):RETURN
1000 *BT:CMD PLAY "@18CCCC":LF(4)=LF(4)-S(V):IF LF(4)<1 THEN LF(4)=0
1010  H=4:GOSUB *METER:RETURN
1020 *METER
1030  LINE(542,H*16+15)-(542+LF(H),H*16+18),S(H),BF
1040  LINE(543+LF(H),H*16+15)-(588,H*16+18),0,BF:RETURN
1050 *HJ
1060  LOCATE 63,17:PRINT "STAGE :"ST
1070  LOCATE 63,18:PRINT "POWER :"PW
1080  LOCATE 63,19:PRINT "RINGS :"RG:RETURN
1090 *M1
1100  GET(188,90)-(259,109),M%:FOR I=1 TO 5
1110  LINE(188+I*2,90+I)-(259-I*2,109-I),((5-I) MOD 2)*6,BF:NEXT:RETURN
1120 *M2
1130  GET(158,107)-(289,124),L%:FOR I=1 TO 5
1140  LINE(156+I*2,106+I)-(291-I*2,125-I),((5-I) MOD 2)*6,BF:NEXT
1150  LOCATE 21,14:PRINT "PUSH SPACE KEY"
1160  IF INP(9)<>191 THEN 1160 ELSE LOCATE 21,14:PRINT SPC(14):RETURN
1170 '===DATA========================================================
1180 DATA 53A3134C4125DD116EC107FB1444575484726287373771181A768
1190 DATA 6909899070801619115 2A2143B3104F41E0EE2D1F127385692B4
1200 DATA 6C3D66D6E86D9DB6BCBD69DBD66D8E63C6D6294B637586336662
1210 DATA 14621254215552223372 1DE112ED136D672737728297 2B2C7
1220 '
1230 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFC03FFC27FFC9BFFC63FFFFFFFFFFFFFFFF,77000044100
1240 DATA FFFFFFFFFFFFFFFC1303C2393C1387C1303FFFFFFFFFFFFFFF,95860025110
1250 DATA FFFFFF050FC0003C0003FFFFFC0003C0F03C1A43F000FFFFFF,43738737111
1260 DATA F040FFC13FCFFF3C0003C0023C8003C0003CFFF3FC43FF010F,714A9625211
1270 DATA FFFFFC00C3C9AE7C04C3C4FFFFFF0BC3047CB91BC7023FFFFF,92289922221
1280 DATA FFFFFFFFFF7010F30A0CF6F8D72F9F30A0CF040DFFFFFFFFFF,83388833222
1290 DATA 00FF169FF003C3FFF403C0647D1903C01FFFC3C00FF694FF00,48922973222
1300 DATA FFFFFF03C3C00D3C213FC004FF1003FC483C7003C3C0FFFFFF,92298833332
1310 DATA FF7FFC3FDFC80FFC2934F164FF194F1C683FF023F7FC3FFDFF,99A41722222
1320 DATA FFFFFD0C07C3FC3CF8F3CC2BFFE833CF2FBCBFC3D0307FFFFF,33838855222
1330 DATA FFDFFFFFFFFF000FF208F7050FF050DF208FF000FFFFFFFF7FF,33833888111
1340 DATA 00F0125F0808F2013FC0FF0FFFF1FF03FC02AF8800F8804F00,81A35529123
```

★最近,友人がパソコンにハマリ,毎日のようにうちに来てパソコンをいじってく。「ザ・コンビニ」というゲームを。(宮城県石巻市・**崇水亜仁目18歳**)……【**Dr.D**:毎日のように…というのはちと迷惑じゃのう。**つぐ美**:コンシューマー版のをススメてみるとかどうかしら?】

PC－9801シリーズ(N88－日本語BASIC(86)DOS/DISK－BASIC)用

派手で凝った演出のシューティング・ゲーム

BOX BREAKER (ボックス ブレイカ)

黒瀬　優輔(13歳)



はじめに

初投稿です。BASICを本格的にはじめてまだ2年です。

内容

このゲームは，シューティングです。自機は左右にしか動けません。敵弾をよけながら，敵のコア（赤いトゲトゲ）をすべて破壊すればクリアです。敵弾に当たって，HPがなくなると負けです。

方向キーの左右で自機移動，スペース・キーで弾発射です。

リスト1をRUNするとゲームがはじまり，メニューが4種類表示されます。

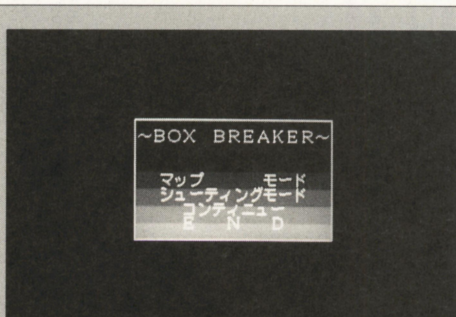
1.シューティングモード（リスト2をCHAINしますので，**リスト2**は“BOX.

《第1表》パラメータの種類

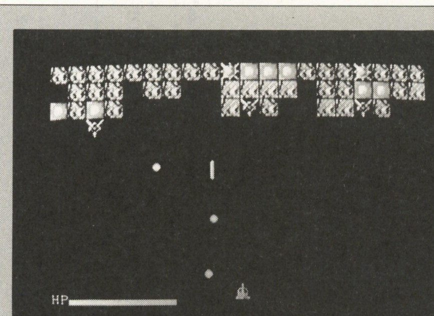
HP	現在の自機の強度。画面下に表示されています。
スピード	自機の速さ。5段階あります。
弾の速さ	自弾の速さ。15段階あります。
ボム威力	Bボックス（**第2表**参照）を壊したときに出るボムの威力や種類です。

《第2表》ブロックの種類

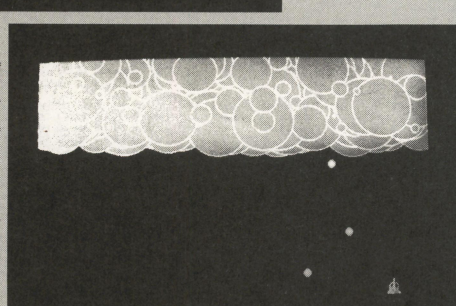
ぼろぼろのブロック(灰色)	弾1発で破壊できます。
ちょっとぼろぼろのブロック(灰色)	弾2発で破壊できます。
ひびの入ったようなブロック(灰色)	弾3発で破壊できます。
緑の模様のブロック(灰色地に緑の四角)	弾4発で破壊できます。
青の模様のブロック(灰色地に青の模様)	弾5発で破壊できます。
B(?)と書かれたボックス	Bボックスと呼びます（**第3表**参照）
赤いトゲトゲ(赤の球に8本のトゲ)	コアれす。弾5発で破壊できます。
砲台1	通常弾を発射してきます。弾を当てても素通りします。
砲台2	レーザーを発射してきます。弾を当てても素通りします。
黄色いトゲトゲ	弾を当てるとまわりのブロックも壊れます。
赤い模様のブロック	上のブロックに誘爆させるしかありません。

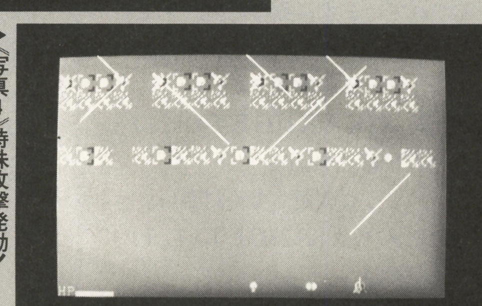


◀《写真1》最初にゲームのモードを選ぼう。コンティニューもできる



◀《写真2》ブロックの向こうにある敵のコアを破壊せよ！ 弾の誘導がけっこうキツイから慣れるまでがんばろう


▶《写真3》コアを全部破壊すると，派手に爆発して面クリア



▶《写真4》特殊攻撃発動！ほかにも派手な演出がてんこ盛り

★オレ！会社員!! 1年ぶりの会社員！エッヘン!!(神奈川県川崎市・**イタリア長介25歳**)……【**影**：うーん，なんか嬉しさがにじみ出ている。嬉しそうだ…。うんうん。**編**：！…なに暖かいまなざししてるんですか？ 似合いませんよ。**影**：ひどいなぁ。人がせっかくこの嬉しさを……。】

《第3表》Bボックスの効果

HP回復	HPを20ポイント回復します。
スピードアップ	スピードを1上げます。
ショットスピードアップ	弾の速さを1上げます。
パラメータアップ	スピードと弾の速さを1ずつ上げます。
フレアボム(ボム威力1以上)	いちばん下のブロックを全部破壊します。
フリーズストーム(ボム威力2以上)	いくつかのブロックを破壊します。
ウインドカッター(ボム威力4以上)	たくさんのブロックを破壊します。
ブラックホール(ボム威力6以上)	フレアボム＋ウインドカッターです。
サンダーストリーム(ボム威力8以上)	ブロックを何列かまとめて破壊します。
ボムチェンジ(ボム威力MAX)	ブロックをボムブロックに変えます。

※Bボックスを壊すと大量の弾が降ってくるので気をつけてください。

BAS"という名前でセーブしてください。)

「マップモード」のうち，最初のいくつかのステージを勝ち抜くモードです。勝ち抜きなので，ステージクリアしてもパラメータは変化しません。

2.マップモード

全部で35のステージをまわります。最初に選べるのは，1～6ワールドの1ステージだけで，ステージをクリアするごとに行けるステージが増えます。

方向キーの左右でステージ変更，上下でワールド変更，スペース・キーで決定です。

変化したパラメータはそのワールド内でのみ有効です。たとえば，1-1でHPが15になった場合，1-2へ行ってもHPは15のままですが，2-1へ行くと初期値に戻ります。パワーアップしたパラメータも元に戻ってしまいます。

ステージ35をクリアするとオールクリアです。

3.コンティニュー

マップモードのコンティニューです。

4.END

ゲームを終わります。

圧縮について

リスト2にあるキャラクター・データは圧縮されています。そのため，キャラクターが少しゆがんでいます。それがいやな人は，データを解凍して，

GOSUB ＊KAKI:GET(0,1)-(31,32),????%　※(注)

を，以下のように変更してください。

GOSUB ＊KAKI2:GET(1,1)-(32,32),????%

※GET文の値がこれと違うものもありますが，同じように扱ってください。

解凍方法は以下のとおりです。

DATA A18001401,020

データを3文字ごとに区切ってください。上の場合は，

A18 001 401 , 020

になります。A18は，A(つまり10)が18個並んでいるということです。よって，

DATA 10,10,10,10,10,10,10,10,10,10,10,10,10,10,10,10,10,10,0,4

DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0

となります。

CHECKER FLAG

編：細かいフィーチャーがおもしろいですね。演出も派手でかっこいいです。

影：ゲームも慣れるとなかなか熱くなれるゾ！

Dr.D：ただ，たくさんの要素を生かし切れていないという感じはあるのぉ。どこまでパワーアップしているのか表示するだけでもだいぶ変わると思う。

つぐ美：自機が左に動けなかったので，INP関数部分を修正しておきました。投稿前のチェックはしっかりネ。

その他

使っているパソコンが結構遅いので，ゲーム速度は速めに作ってあります。CPUによっては速すぎてゲームにならないことがあるので，ウェイトを入れたりして遊んでください。

《リスト1》『BOX BREAKER』のメイン・プログラム・リスト

```
10 '  ┌ - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - ┐
20 '  |          -=BOX  BREAKER  map  mode=-               |
30 '  |              98.07.29～98.08.05                    |
40 '  └ - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - ┘
50 ' (C)Y.KUROSE '98
60 '
70 ' ----モード決定--------------------------------------------------
80 CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 3,0,0,1:CLS 3:CLEAR:COLOR 7,,,,2
90 FOR A=0 TO 7:COLOR=(A,0):NEXT
100 FOR A=1 TO 6:LINE(214,134+INT(133/7*A))-(425,265),A,BF:NEXT
110 LINE(213,133)-(426,266),7,B
120 FOR A=1 TO 6:COLOR=(A,VAL("&H"+"00"+HEX$(A*2))):FOR B=0 TO 8000:NEXT
130 NEXT:FOR A=0 TO 4095 STEP 273:COLOR=(7,A):FOR B=0 TO 1000:NEXT:NEXT
140 A$="～ＢＯＸ　ＢＲＥＡＫＥＲ～":B$="マップ　　　　モード":COLOR 6
150 FOR A=1 TO KLEN(A$):LOCATE 27,9:PRINT KMID$(A$,1,A):FOR B=0 TO 1000:NEXT
160 BEEP:NEXT:C$="シューティングモード":D$="　　コンティニュー　　":COLOR 7
170 FOR A=1 TO KLEN(B$):LOCATE 30,12:PRINT KMID$(B$,1,A):FOR B=0 TO 1000:NEXT
180 BEEP:NEXT:E$="　　Ｅ　　Ｎ　　Ｄ　　"
190 FOR A=1 TO KLEN(C$):LOCATE 30,13:PRINT KMID$(C$,1,A):FOR B=0 TO 1000:NEXT
200 BEEP:NEXT
210 FOR A=1 TO KLEN(D$):LOCATE 30,14:PRINT KMID$(D$,1,A):FOR B=0 TO 1000:NEXT
220 BEEP:NEXT
230 FOR A=1 TO KLEN(E$):LOCATE 30,15:PRINT KMID$(E$,1,A):FOR B=0 TO 1000:NEXT
240 BEEP:NEXT
250 XY=1:FOR A=0 TO 5000:IN$=INKEY$:NEXT
260 IF XY=1 THEN COLOR 5:ELSE COLOR 7
270 LOCATE 30,12:PRINT B$
280 IF XY=2 THEN COLOR 5:ELSE COLOR 7
290 LOCATE 30,13:PRINT C$
300 IF XY=3 THEN COLOR 5:ELSE COLOR 7
310 LOCATE 30,14:PRINT D$
320 IF XY=4 THEN COLOR 5:ELSE COLOR 7
330 LOCATE 30,15:PRINT E$
340 IN$="":IN$=INKEY$:IF IN$="" THEN 340
350 IF IN$=CHR$(&H1E) THEN XY=XY-1:IF XY=0 THEN XY=1
360 IF IN$=CHR$(&H1F) THEN XY=XY+1:IF XY=5 THEN XY=4
370 IF IN$=" " THEN BEEP:GOTO 390
380 BEEP:GOTO 260
390 CLS:FOR A=4095 TO 0 STEP -273:COLOR=(7,A):FOR B=0 TO 1000:NEXT:NEXT
400 FOR C=15 TO 6 STEP -1:FOR A=1 TO 6:COLOR=(A,VAL("&H"+"00"+HEX$(C-A)))
410 FOR B=0 TO 1000:NEXT:NEXT:NEXT:CLS 3:COLOR
420 IF XY=1 THEN CLEAR:DIM MAPX(6,4),MAPY(6,4),CLEWAR(6,4),CLE(6,4):GOTO 520
430 IF XY=2 THEN RUN "BOX"
```


★OFちょっとためになる話①…影さんがPCを壊す夢を見た人のPCは，次の朝にはシステムダウンしてます。ご注意を!!(山形県鶴岡市・匿名希望のY20歳)……【編：最近，編集部での被害が少ないと思ってたら…外回りしていたんですね。影：いつ，そんな暇があるんだよぅ(泣)。】

```
440 IF XY=3 THEN CLEAR
450 IF XY=4 THEN CLEAR:CLS 3:COLOR 7:END
460 ' ----コンティニュー---------------------------------------------------------
470 *CON
480 OPEN "BOXMAP.DAT" FOR INPUT AS #1
490 FOR A=0 TO 6:FOR B=0 TO 4:INPUT #1,CLEWAR(A,B):NEXT:NEXT
500 FOR A=0 TO 6:FOR B=0 TO 4:INPUT #1,CLE(A,B):NEXT:NEXT
510 INPUT #1,SEN,WAR,KURI,HP,TH,PM,SM:CLOSE:GOTO 540
520 ' ----マップ描画-------------------------------------------------------------
530 CLS 3:HP=50:PM=1:SM=1:TH=5
540 JX=310:FOR A=0 TO 6:FOR B=0 TO 4:READ MAPX(A,B),MAPY(A,B):NEXT:NEXT
550 DATA  50,100, 150,150, 320,220, 450,320, 580,280
560 DATA  70,120, 120,150, 340,120, 250,300, 540,290
570 DATA 100,100, 200,200, 150,250, 300,300, 480,300
580 DATA  50, 50, 120,150, 360,130, 230,250, 500,350
590 DATA 320,100, 320,200, 320,300, 420,250, 520,150
600 DATA  80,320, 330,280, 480,200, 610,190, 600,225
610 DATA  50,100, 120,150, 150,250, 230,250, 520,150
620 *MAPM:ON WAR+1 GOSUB 630,640,650,660,670,680,690:GOTO 700
630 FOR A=0 TO 6:COLOR=(A,VAL("&H"+"00"+HEX$(A))):NEXT:RETURN
640 FOR A=0 TO 6:COLOR=(A,VAL("&H"+"0"+HEX$(A)+"0")):NEXT:RETURN
650 FOR A=0 TO 6:COLOR=(A,VAL("&H"+"0"+HEX$(A)+HEX$(A))):NEXT:RETURN
660 FOR A=0 TO 6:COLOR=(A,VAL("&H"+HEX$(A)+"00")):NEXT:RETURN
670 FOR A=0 TO 6:COLOR=(A,VAL("&H"+HEX$(A)+"0"+HEX$(A))):NEXT:RETURN
680 FOR A=0 TO 6:COLOR=(A,VAL("&H"+HEX$(A)+HEX$(A)+"0")):NEXT:RETURN
690 FOR A=0 TO 6:COLOR=(A,VAL("&H"+HEX$(A)+HEX$(A)+HEX$(A))):NEXT:RETURN
700 IF WAR=6 THEN HP=79:PM=5:SM=9:TH=15
710 COLOR=(8,&HF0):COLOR=(9,&HFF0):COLOR=(10,&HFFF)
720 FOR A=0 TO 6:LINE(0,66*(A-1))-(640,66*A),A,BF:NEXT
730 FOR A=0 TO 3:IF CLE(WAR,A)=0 THEN 750
740 LINE(MAPX(WAR,A),MAPY(WAR,A))-(MAPX(WAR,A+1),MAPY(WAR,A+1)),9
750 NEXT:FOR A=0 TO 4:CIRCLE(MAPX(WAR,A),MAPY(WAR,A)+5),15,0,,,.314,F:NEXT
760 FOR A=0 TO 4:IF CLEWAR(WAR,A)=1 THEN 780
770 CIRCLE(MAPX(WAR,A),MAPY(WAR,A)),15,10,,,.314,F,8:GOTO 790
780 CIRCLE(MAPX(WAR,A),MAPY(WAR,A)),15,10,,,.314,F,5
790 NEXT:LOCATE 30,0:COLOR WAR+1:PRINT "ワールド";AKCNV$(STR$(WAR+1)):COLOR 7
800 ' ----マップ選択-------------------------------------------------------------
810 CIRCLE(MAPX(WAR,SEN),MAPY(WAR,SEN)),15,10,,,.314,F,9
820 LOCATE 50,0:PRINT "ステージ"+AKCNV$(STR$(SEN+1))
830 IN$=INKEY$:IF IN$="" THEN 830
840 ON CLEWAR(WAR,SEN)+1 GOTO 850,860
850 CIRCLE(MAPX(WAR,SEN),MAPY(WAR,SEN)),15,10,,,.314,F,8:GOTO 870
860 CIRCLE(MAPX(WAR,SEN),MAPY(WAR,SEN)),15,10,,,.314,F,5
870 IF IN$=CHR$(&H1C) THEN SEN=SEN+1:IF CLE(WAR,SEN-1)=0 THEN SEN=SEN-1
880 IF IN$=CHR$(&H1C) AND SEN=5 THEN SEN=SEN-1
890 IF IN$=CHR$(&H1D) THEN SEN=SEN-1:IF SEN=-1              THEN SEN=SEN+1
900 IF IN$=CHR$(&H1D) AND SEN=-1 THEN SEN=SEN+1
910 IF IN$=" " AND CLEWAR(WAR,SEN)=0 THEN MAPF%=1:CLS 3:GOTO 940
920 IF IN$=CHR$(&H1E) OR IN$=CHR$(&H1F) THEN *WARIDOU
930 GOTO 810
940 FOR A=4095 TO 0 STEP -273:FOR B=0 TO 15:COLOR=(B,A):FOR C=0 TO 500:NEXT
950 NEXT:NEXT:COLOR:A$="ＭＩＳＳＯＮ"+AKCNV$(STR$(WAR*5+SEN+1)):GOSUB *MOJI
960 IF WAR*5+SEN<14 THEN ST=WAR*5+SEN:CHAIN"BOX",100,ALL:ELSE *MAPLOAD
970 ' ----ＢＯＸからのＣＨＡＩＮ場所(行番号に注意)-------------------------------
980 FOR A=0 TO 5000:IN$=INKEY$:NEXT:CLEWAR(WAR,SEN)=1:CLE(WAR,SEN)=1
990 IF SEN=4 THEN KURI=KURI+1
1000 IF WAR=6 AND SEN=4 THEN *CLE ELSE OPEN "BOXMAP.DAT" FOR OUTPUT AS #1
1010 FOR A=0 TO 6:FOR B=0 TO 4:PRINT #1,CLEWAR(A,B);",";:NEXT:NEXT
1020 FOR A=0 TO 6:FOR B=0 TO 4:PRINT #1,CLE(A,B);",";:NEXT:NEXT
1030 PRINT #1,SEN;",";WAR;",";KURI;",";HP;",";TH;",";PM;",";SM:CLOSE
1040 CLS 3:CLEAR:MAPF%=1:DIM MAPX(6,4),MAPY(6,4),CLEWAR(6,4),CLE(6,4)
1050 OPEN "BOXMAP.DAT" FOR INPUT AS #1
1060 FOR A=0 TO 6:FOR B=0 TO 4:INPUT #1,CLEWAR(A,B):NEXT:NEXT
1070 FOR A=0 TO 6:FOR B=0 TO 4:INPUT #1,CLE(A,B):NEXT:NEXT
1080 INPUT #1,SEN,WAR,KURI,HP,TH,PM,SM:CLOSE:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
1090 A$="ＭＩＳＳＯＮ"+AKCNV$(STR$(WAR*5+SEN+1))+"　ＣＬＥＡＲ…":GOSUB *MOJI
1100 IF WAR<5 THEN CLE(WAR+1,INT(RND*5))=1
1110 GOTO 540
1120 ' ----文字表示-------------------------------------------------------------
1130 *MOJI:FOR A=1 TO KLEN(A$)
1140 PUT(20*A,180),KANJI(VAL("&H"+JIS$(KMID$(A$,A,1)))):FOR B=0 TO 1000:NEXT
```

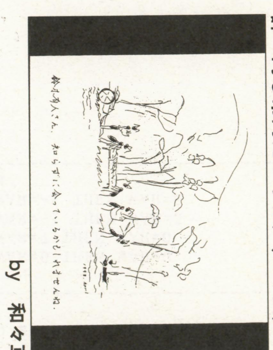
```
1150 BEEP:NEXT:FOR A=0 TO 20000:NEXT
1160 FOR A=4095 TO 0 STEP -273:COLOR=(7,A):FOR B=0 TO 2000:NEXT:NEXT:CLS 3
1170 COLOR:RETURN
1180 ' ----ワールド移動-----------------------------------------------------------
1190 *WARIDOU
1200 IF IN$=CHR$(&H1E) AND KURI<6 THEN WAR=WAR+1:IF WAR=6 THEN WAR=0
1210 IF IN$=CHR$(&H1E) AND KURI=6 THEN WAR=WAR+1:IF WAR=7 THEN WAR=0
1220 IF IN$=CHR$(&H1F) AND KURI<6 THEN WAR=WAR-1:IF WAR=-1 THEN WAR=5
1230 IF IN$=CHR$(&H1F) AND KURI=6 THEN WAR=WAR-1:IF WAR=-1 THEN WAR=6
1240 CLS:HP=50:JX=310:PM=1:SM=1:TH=5:SEN=0:GOTO *MAPM
1250 ' ----追加マップ-------------------------------------------------------------
1260 *MAPLOAD:DIM MA$(19,5),THP(19,5):ST=WAR*5+SEN
1270 *ST15
1280 DATA P,P,H,H,S,M,M,M,M,M,H,H,M,M,P,M,M,M,M
1290 DATA P,H,K,K,H,S,B,G,B,G,B,S,S,3,2,1,P,H,M,M
1300 DATA P,H,K,K,H,S,G,B,G,B,G,S,S,3,2,1,P,H,M,M
1310 DATA P,P,H,H,S,M,M,M,M,M,H,H,M,M,P,M,M,M,M
1320 DATA M,P,P,P,M,M,M,M,M,M,M,S,P,M,M,M,M
1330 DATA M,P,P,M,M,M,M,M,M,1,1,1,1,1,M,M,M,M
1340 *ST16
1350 DATA M,P,G,P,M,M,M,M,P,H,H,P,M,M,M,M,P,G,P,M
1360 DATA M,G,S,G,S,S,S,S,H,K,K,H,S,S,S,S,G,S,G,M
1370 DATA M,B,G,B,M,M,M,M,B,H,H,B,M,M,M,M,B,G,B,M
1380 DATA M,M,S,M,M,M,M,M,M,S,S,M,M,M,M,M,M,S,M,M
1390 DATA M,G,B,G,M,M,M,M,3,3,3,3,M,M,M,M,G,B,G,M
1400 DATA M,M,S,M,M,M,M,M,3,3,M,M,M,M,M,M,S,M,M
1410 *ST17
1420 DATA M,M,M,M,G,G,G,G,G,G,G,G,M,M,M,M,M,M,M
1430 DATA M,G,G,G,G,B,K,B,G,B,B,B,G,M,M,M,M,M,M
1440 DATA G,B,B,B,G,B,B,B,B,B,K,B,G,G,H,H,H,S,S,M
1450 DATA H,H,K,B,B,G,G,G,B,B,B,B,B,K,H,G,S,S
1460 DATA G,B,B,B,G,G,S,S,S,G,G,G,G,G,H,H,S,S,M
1470 DATA M,G,G,G,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M
1480 *ST18
1490 DATA S,S,S,S,0,P,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M
1500 DATA M,H,H,H,0,P,P,M,M,M,M,M,M,M,S,S,M,M,M
1510 DATA 0,H,K,H,0,K,P,P,P,P,P,P,B,B,B,K,S,M,M
1520 DATA M,H,H,H,0,P,P,M,M,M,M,M,M,M,S,S,M,M,M
1530 DATA S,S,S,S,0,P,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M
1540 DATA M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M
1550 *ST19
1560 DATA M,M,1,2,1,M,M,M,M,M,M,M,M,M,S,S,S,M,M
1570 DATA M,1,2,3,2,1,0,M,M,M,M,M,M,S,S,S,M,M,M
1580 DATA 1,2,3,K,3,2,1,0,P,P,P,P,P,S,S,S,M,M,M
1590 DATA M,1,2,3,2,1,0,M,M,M,M,M,M,S,S,S,M,M,M
1600 DATA M,M,1,2,1,M,M,M,M,H,H,H,M,M,M,S,S,S,M,M
1610 DATA M,M,M,1,M,M,M,M,H,H,H,H,H,M,M,M,M,M,M
1620 *ST20
1630 DATA M,M,M,M,M,M,M,M,M,S,S,S,M,M,G,G,G,G,G,M
1640 DATA M,B,B,B,B,M,M,M,S,S,S,M,M,M,G,S,S,S,G,M
1650 DATA H,H,B,K,B,B,B,B,B,B,B,B,B,B,B,B,B,B,G,M
1660 DATA H,H,B,B,B,G,G,G,G,G,G,G,G,G,B,K,B,G,M
1670 DATA M,M,G,G,G,M,M,M,S,S,S,M,M,M,G,B,B,B,G,M
1680 DATA M,M,M,M,M,M,M,M,M,S,S,S,M,M,G,G,G,G,G,M
1690 *ST21
1700 DATA M,M,M,M,M,M,H,M,M,1,M,M,H,M,M,M,M,M,M,M
1710 DATA M,G,G,G,G,M,M,M,0,P,0,M,M,M,G,G,G,G,M,M
1720 DATA M,G,S,S,G,G,G,1,P,K,P,1,G,G,G,S,S,G,M,M
1730 DATA M,0,S,S,0,M,M,M,0,P,0,M,M,M,0,S,S,0,M,M
1740 DATA M,0,0,0,0,M,H,M,M,1,M,M,H,M,0,0,0,0,M,M
1750 DATA M,M,M,M,M,H,H,M,M,M,H,H,M,M,M,M,M,M,M
1760 *ST22
1770 DATA 1,1,1,H,1,1,1,1,S,S,S,S,H,K,H,1,1,1,1,1
1780 DATA 1,1,H,K,H,S,S,S,S,1,1,1,1,H,1,1,1,1,1,1
1790 DATA M,1,1,H,1,1,1,1,1,1,1,M,M,M,H,H,H,M,M
1800 DATA M,M,M,M,1,1,1,1,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M
1810 DATA M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M
1820 DATA M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M
1830 *ST23
1840 DATA M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,S,M,H,M,M,M,M
1850 DATA M,M,M,M,M,M,1,M,0,M,P,M,S,M,H,M,B,B,M
```

★1首…「パソコンを買おうと決めたあの日から僕の支出は月550円」(泣)。(秋田県仙北郡・**小松弘尚16歳**)……【**影**：字余り。**つぐ美**：コツコツためて自分で買うのは，親に買ってもらうよりも嬉しいと思うよ。がんばってね！**影**：ベーマガは買ってくれてるのか，嬉しいなぁ！】

```
1860 DATA M,B,M,3,M,2,M,1,3,0,3,P,3,S,3,H,3,K,K,3
1870 DATA M,B,M,3,M,2,M,1,3,0,3,P,3,S,3,H,3,K,K,3
1880 DATA M,M,M,M,M,M,M,1,M,0,M,P,M,S,M,H,M,B,B,M
1890 DATA M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,S,M,H,M,M,M,M
1900 *ST24
1910 DATA M,M,M,M,G,G,G,M,M,M,M,M,M,S,S,S,M,P,P,P
1920 DATA H,K,H,M,G,G,G,M,M,H,K,H,M,S,S,S,M,P,P,P
1930 DATA H,H,H,M,M,M,M,M,M,H,H,H,M,M,M,M,M,M,M,M
1940 DATA M,M,M,M,M,M,H,K,H,M,M,M,M,M,B,B,B,M,M,M
1950 DATA M,M,P,P,P,M,H,H,H,M,P,P,P,M,B,B,B,M,M,M
1960 DATA M,M,P,P,P,M,M,M,M,M,P,P,P,M,M,M,M,M,M,M
1970 *ST25
1980 DATA M,M,M,M,M,G,G,G,G,K,K,G,G,G,G,M,M,M,M,M
1990 DATA M,S,S,M,M,M,B,B,B,G,G,B,B,B,M,M,M,S,S,M
2000 DATA M,S,S,M,M,M,M,B,B,3,3,B,B,M,M,M,M,S,S,M
2010 DATA M,M,M,M,M,M,M,M,B,3,3,B,M,M,M,M,M,M,M,M
2020 DATA H,M,H,M,H,M,H,M,H,3,H,M,H,M,H,M,H,M,H,M
2030 DATA M,H,M,H,M,H,M,H,M,H,M,H,M,H,M,H,M,H,M,H
2040 *ST26
2050 DATA M,M,M,M,M,M,G,M,M,M,M,M,M,M,0,M,M,M,M,M
2060 DATA M,M,M,M,2,H,G,G,G,P,M,K,K,K,0,0,M,S,M,M
2070 DATA P,P,2,2,H,H,G,G,G,G,P,P,P,P,0,0,0,H,S,M
2080 DATA P,P,P,2,H,H,B,B,B,B,1,1,1,1,0,0,H,S,S,M
2090 DATA M,M,M,M,2,2,2,2,H,H,3,3,3,3,0,H,S,S,M,M
2100 DATA M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M
2110 *ST27
2120 DATA M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M
2130 DATA M,M,S,M,B,K,B,M,B,K,B,M,B,K,B,M,S,M,M,M
2140 DATA G,M,S,M,B,B,B,M,B,B,B,M,B,B,B,M,S,M,M,G
2150 DATA M,G,S,M,M,B,M,M,M,B,M,M,M,B,M,M,S,M,G,M
2160 DATA M,M,H,G,H,G,H,G,H,G,H,G,H,G,H,G,H,G,M,M
2170 DATA M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M
2180 *ST28
2190 DATA 0,S,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M
2200 DATA 0,0,G,G,G,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,B,B,M
2210 DATA H,H,G,K,G,H,H,H,H,H,H,H,H,H,B,B,B,B,K,G
2220 DATA 0,0,G,G,G,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,B,B,M
2230 DATA 0,S,G,B,B,B,B,B,B,B,B,B,B,B,B,B,B,B,M,M
2240 DATA S,S,M,G,G,G,G,G,G,G,G,G,G,G,G,G,G,G,M,M
2250 *ST29
2260 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2270 DATA 0,0,0,0,K,0,0,0,0,0,0,0,S,S,S,0,0,0,0,0
2280 DATA 0,0,0,0,0,0,M,0,0,0,0,S,M,M,M,M,M,0,0,0
2290 DATA 0,M,M,M,M,M,M,M,M,0,0,M,M,M,M,M,M,M,M,M
2300 DATA M,M,P,P,M,M,M,H,H,M,M,M,P,P,M,M,M,H,H,M
2310 DATA M,P,P,P,P,M,H,H,H,H,M,P,P,P,P,M,H,H,H,H
2320 *ST30
2330 DATA M,M,M,M,M,M,G,M,K,M,K,M,G,M,M,M,M,M,M,M
2340 DATA S,M,P,P,M,M,G,M,M,K,M,M,G,M,M,B,B,M,S,M
2350 DATA M,S,M,P,P,M,G,M,K,M,K,M,G,M,B,B,M,S,M,M
2360 DATA H,M,S,M,P,P,G,M,M,M,M,M,G,B,B,M,S,M,H,M
2370 DATA H,H,M,G,M,P,B,B,B,B,B,B,B,B,M,G,M,H,H,M
2380 DATA H,H,H,M,G,G,G,G,G,G,G,G,G,G,M,H,H,H,M
2390 *ST31
2400 DATA 1,P,P,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
2410 DATA 1,P,P,P,P,M,1,1,P,P,P,1,1,1,P,P,P,1,K,1
2420 DATA M,D,P,P,D,M,M,M,1,1,1,M,M,M,1,1,1,1,1,1
2430 DATA M,M,D,D,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,1,1,1,1,1
2440 DATA M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,D,1,D,1
2450 DATA M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M
2460 *ST32
2470 DATA 1,1,1,P,1,P,1,1,1,1,1,1,P,P,P,P,P,P,1,1
2480 DATA 1,1,P,K,P,K,P,1,P,P,P,P,P,1,P,K,P,P,P,1
2490 DATA M,1,1,P,B,P,B,1,1,1,1,1,1,M,M,P,P,1,P,P
2500 DATA M,M,M,1,1,1,1,1,1,M,M,M,M,M,M,M,M,M,1,1
2510 DATA M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,D,D,D,D,M,M,1
2520 DATA M,M,D,D,D,D,D,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M
2530 *ST33
2540 DATA M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M
2550 DATA M,B,K,B,B,B,B,B,B,B,B,B,B,B,B,B,B,K,B,M
2560 DATA M.B.B.B.M.M.M.M.M.M.M.M.M.M.M.M.B,B,B,M
```

```
2570 DATA M,M,D,M,M,M,D,P,P,P,P,P,P,D,M,M,M,D,M,M
2580 DATA M,M,M,D,D,D,M,M,D,0,0,D,M,M,D,D,D,M,M,M
2590 DATA M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M
2600 *ST34
2610 DATA M,M,M,0,M,M,M,M,M,1,1,M,M,M,M,M,0,M,M,M
2620 DATA M,M,0,K,0,0,0,0,1,K,K,1,0,0,0,0,K,0,M,M
2630 DATA M,M,M,0,M,M,D,D,0,1,1,0,D,D,M,M,0,M,M,M
2640 DATA M,M,P,P,M,M,M,M,0,P,P,0,M,M,M,M,P,P,M,M
2650 DATA M,D,D,D,D,M,M,M,M,D,D,M,M,M,M,D,D,D,D,M
2660 DATA M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M
2670 *ST35
2680 DATA M,M,M,M,M,M,M,P,0,K,0,P,M,M,M,M,M,M,M,M
2690 DATA M,M,M,P,P,P,P,0,3,3,3,0,P,P,P,P,M,M,M,M
2700 DATA M,M,P,M,M,M,M,1,2,2,2,1,M,M,M,M,P,M,M,M
2710 DATA M,K,K,M,M,M,M,D,1,1,1,D,M,M,M,M,K,K,M,M
2720 DATA D,P,P,D,D,M,M,M,D,D,D,M,M,M,D,D,P,P,D,M
2730 DATA M,D,D,M,M,D,D,M,M,M,M,M,D,D,M,M,D,D,M,M
2740 IF ST=14 THEN RESTORE *ST15
2750 IF ST=15 THEN RESTORE *ST16
2760 IF ST=16 THEN RESTORE *ST17
2770 IF ST=17 THEN RESTORE *ST18
2780 IF ST=18 THEN RESTORE *ST19
2790 IF ST=19 THEN RESTORE *ST20
2800 IF ST=20 THEN RESTORE *ST21
2810 IF ST=21 THEN RESTORE *ST22
2820 IF ST=22 THEN RESTORE *ST23
2830 IF ST=23 THEN RESTORE *ST24
2840 IF ST=24 THEN RESTORE *ST25
2850 IF ST=25 THEN RESTORE *ST26
2860 IF ST=26 THEN RESTORE *ST27
2870 IF ST=27 THEN RESTORE *ST28
2880 IF ST=28 THEN RESTORE *ST29
2890 IF ST=29 THEN RESTORE *ST30
2900 IF ST=30 THEN RESTORE *ST31
2910 IF ST=31 THEN RESTORE *ST32
2920 IF ST=32 THEN RESTORE *ST33
2930 IF ST=33 THEN RESTORE *ST34
2940 IF ST=34 THEN RESTORE *ST35
2950 FOR B=0 TO 5:FOR A=0 TO 19:READ MA$(A,B):THP(A,B)=5:NEXT:NEXT
2960 N%=1:CHAIN "BOX",100,ALL
2970 ' ----全クリ----------------------------------------------------------------------
2980 *CLE:CLS 3:CLEAR:COLOR
2990 A$="M I S S I O N   C O M P L E T E"
3000 B$="Thank you for playing !!!"
3010 FOR C=1 TO KLEN(A$):C$=JIS$(KMID$(A$,C,C))
3020 PUT(20*C,200+A*20),KANJI(VAL("&H"+C$)):BEEP
3030 FOR D=0 TO 3000:NEXT:NEXT
3040 FOR A=0 TO 15000:NEXT:LOCATE 20,20:PRINT B$:FOR A=0 TO 15000:NEXT
3050 FOR A=4095 TO 0 STEP -273:COLOR=(7,A):FOR B=0 TO 5000:NEXT:NEXT
3060 FOR A=0 TO 30000:NEXT:CLS 3:COLOR:CLEAR:RUN
```

評…同じ市内だからね！(つぐ美)



by　和々草

評…もんじさん読んでますか？(つぐ美)



by　ぶんちょ

評…剣道部にはちょっと…(影)



by　梅井一也

★最近，家のパソコンで「予期せぬエラー」爆裂!!ま，まさか影さん？(愛知県安城市・ぷちさん15歳)……【編：影さん～。影：妙な声を出すんじゃない!!編：だって，また破壊活動…。影：うううむ，どうも私のイメージが破壊一色になっている…。ここらでイメチェンでも…。】

《リスト2》『BOX BREAKER Shooting Mode』プログラム・リスト

```
10 ' ┌────────────────────────────┐
20 ' │         -=B O X   B R E A K E R=-         │
30 ' │          1998.06.29～1998.07.26          │
40 ' └────────────────────────────┘
50 ' Producted by Y.KUROSE (C)     '98
60 '
70 ' ---初期設定-------------------------------------------------------
80 CLEAR:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 3,0,0,1:CLS 3:COLOR,,,,2
90 JX=310:SM=1:PM=1:TH=5:HP=50
100 FOR A=0 TO 15:COLOR=(A,0):NEXT:TN=0:GOSUB*CHRM:CLS 2:GOSUB*MAPM:GOTO *MAIN
110 ' ---キャラクタ----------------------------------------------------
120 *KAKI:FOR A=1 TO 20:READ B$:E=0:FOR C=1 TO LEN(B$)+1 STEP 3  '<-圧縮用
130 FOR D=1 TO VAL(MID$(B$,C+1,2)):B=VAL("&h"+MID$(B$,C,1))
140 LINE(E*1.62,A*1.62)-(E*3.2,A*3.2),B,BF:E=E+1:NEXT:NEXT:NEXT:RETURN
150 *KAKI2:FOR A=1 TO 20:FOR B=1 TO 20:READ C                 '<-非圧縮用
160 LINE(B*1.6,A*1.6)-(B*3.2,A*3.2),C,BF:NEXT:NEXT:RETURN
170 *CHRM:IF N%=0 THEN DIM MA$(19,5),THP(19,5)
180 DIM TTAMA(50),MTX(50),MTY(50),TTX(50),TTY(50),TMX(50)
190 DIM KTX(250),KTY(250),KO(250),MDX(50),MDY(50),BIMU(50)
200 DATA 020,001818001,001801102914801001,001801101901113901801001
210 DATA 001801902812101901801001,001801901101812101901801001
220 DATA 001801901101802908802101901801001
230 DATA 001801901101802901106901802101901801001
240 DATA 001801901101802901101804101901802101901801001
250 DATA 001801901101802901101804101901802101901801001
260 DATA 001801901101802901101804101901802101901801001
270 DATA 001801901101802901101804101901802101901801001
280 DATA 001801901101802901106901802101901801001
290 DATA 001801901101802908802101901801001
300 DATA 001801901101812101901801001,001801901101812101901801001
310 DATA 001801901114901801001,001801916801001,001818001,020
320 DIM BROM%(((40+7)¥8)*40*3+4):GOSUB *KAKI:GET (0,1)-(31,32),BROM%
330 DATA 020,001817401001,001801401C13801401801001,001801401C01411801401802001
340 DATA 001801C01401811401801C01801001,001801C01401810401801401C01801001
350 DATA 001801C01401809401802401C01801001,001801C01401808401803401C01801001
360 DATA 001801C01401807401804401C01801001,001801C01401806401805401C01801001
370 DATA 001801C01401805401806401C01801001,001801C01401804401807401C01801001
380 DATA 001801C01401803401808401C01801001,001801C01401802401809401C01801001
390 DATA 001801C01401801401810401C01801001,001801C01801401811401C01801001
400 DATA 001802401801412C01801001,001801401801C14801001,001401817001,020
410 DIM BRO0%(((40+7)¥8)*40*3+4):GOSUB *KAKI:GET (0,1)-(31,32),BRO0%
420 DATA 020,001F04801F01802F01804F01804001,001F03801F01802F01804F01805001
430 DATA 001F02805F01804F01805001,001F01802F01802F01804F01805F01001
440 DATA 001802F01802F01804F01805F01801001,001801F01801F01805F01804F01803001
450 DATA 001F01801F01805F01804F02803001,001801F01805F01804F03803001
460 DATA 001F01805F01803F04804001,001805F01803F05804001
470 DATA 001804F01804F04805001,001F01802F01806F02806001
480 DATA 001F03806F01802F02803F01001,001F04803F01804F02802F01801001
490 DATA 001F05801F01808F01802001,001F08806F01802F01001
500 DATA 001F07806F01802F02001,001F05807F01802F03001,020
510 DIM BRO1%(((40+7)¥8)*40*3+4):GOSUB *KAKI:GET (0,1)-(31,32),BRO1%
520 DATA 020,001F02002801F01802F01804F01804001,001F02002F02802F02804F02802001
530 DATA 001F02002803F01804F01805001,001F01801002802F01804F01805F01001
540 DATA 001802002801F01804F01805F01801001,001801002F01805F01804F01803001
550 DATA 001801002F01805F01804F01803001,001F01002805001804F02802002
560 DATA 003805F01001803F03801001801001,002805F01801001801F04003801001
570 DATA 001805F01801001801F05002802001,001804F01002802F04002803001
580 DATA 002802F01802002802F02802002802001,003F01804002F01802F02801001801F01001
590 DATA 001F01002F01803002803F02001F01801001
600 DATA 001F02004F02803002801F01801001F01001,001F03002F02803001802F01802F02001
610 DATA 001F03002806001F01802F03001,020
620 DIM BRO2%(((40+7)¥8)*40*3+4):GOSUB *KAKI:GET (0,1)-(31,32),BRO2%
630 DATA 020,002F01002801F01802003802F01005
640 DATA 001F02002F01802F01003801F01802002801001,001F02002803F01802002F01802004
650 DATA 001F01801002802F01804002802004,001802002801F01804F01801003801F01002
660 DATA 001801002F01805F01803002803001,001F01003804001804F01802002
670 DATA 003802001802F01001803F03801001801001
680 DATA 003801001802F01801001801F04003801001,004802F01801001801F05002802001
690 DATA 003802F01002802F04004801001,003801F01802002802F02802005
700 DATA 003F01804002F01802F02801001801F01001
710 DATA 001F01002F01803002803F02002F01801001
720 DATA 001F01003F01801002806001F01001801001,007F02803002801F01801001F01001
730 DATA 007F01803001802F01802F01002,006806001F01802F01003,020
740 DIM BRO3%(((40+7)¥8)*40*3+4):GOSUB *KAKI:GET (0,1)-(31,32),BRO3%
750 DATA 020,001206806A06001,001206806A06001,001202814A02001
760 DATA 001202814A02001,001202814A02001,001202804605805A02001
770 DATA 001805606E02805001,001805602804E02805001,001805605E03805001
780 DATA 001805604E04805001,001805602804E02805001,001805603E04806001
790 DATA 001202804602E04805A02001,001202814A02001,001202814A02001
800 DATA 001202814A02001,001206806A06001,001206806A06001,020
810 DIM SBRO%(((40+7)¥8)*40*3+4):GOSUB *KAKI:GET (0,1)-(31,32),SBRO%
820 DATA 020,020,020,020,009601E01009,009601E01009,009601E01009,009601E01009
830 DATA 007502601E01D02007,006501002601E01002D01006,005501003601E01003D01005
840 DATA 005501002201601E01A01002D01005,005501001201001601E01001A01001D01005
850 DATA 005501601201601801F01E01A01E01D01005,005602201802F02A01E02005
860 DATA 005601201101802F02901A01E01005,004602102801201A01F01902E02004
870 DATA 003602103201501C01A01903E02003,003601104502C02904E01003,020
880 DIM JIBU%(((40+7)¥8)*40*3+4):GOSUB *KAKI:GET (0,1)-(31,32),JIBU%
890 DATA 020,009701601009,008702E02008,008701601E02008
900 DATA 008602E02008,008602E02008,008602E02008,008602E02008,008602E02008
910 DATA 008602E02008,008602E02008,008602E02008,008602E02008,008602E02008
920 DATA 008602E02008,008602E02008,008602E02008,008602E02008,009602009,020
930 DIM TAMA%(((40+7)¥8)*40*3+4):GOSUB *KAKI:GET (0,1)-(31,32),TAMA%:CLS 2
940 CIRCLE(16,16),6,2,,,,F:CIRCLE(16,16),4,6,,,,F:CIRCLE(16,16),2,7,,,,F
950 DIM TTAM%(((40+7)¥8)*40*3+4):GET (0,0)-(31,31),TTAM%
960 DATA 020,001501601006601E01006E01D01001
970 DATA 001601501601005601E01005E01D01E01001
980 DATA 002601501601004801F01004E01D01E01002
990 DATA 003601501601001601802F02E01001E01D01E01003
1000 DATA 004601501601202A04E01D01E01004,005601202701202A04E01005
1010 DATA 004601202702202A04E01004,004801201702204A03F01004
1020 DATA 001602802201701206A02F02E02001,001602802207A03F02E02001
1030 DATA 004801206A04F01004,004601205A05E01004,005601A02201A05E01005
1040 DATA 004601501601A05E01D01E01005
1050 DATA 003601501601001601802F02E01001E01D01E01003
1060 DATA 002601501004801F01004E01D01E01002
1070 DATA 001601501601005601E01005E01D01E01001,001501601006601E01006E01D01001
1080 DATA 020
1090 DIM KOAR%(((40+7)¥8)*40*3+4):GOSUB *KAKI:GET (0,1)-(31,32),KOAR%
1100 DATA 020,001602014E02001,001601501601012E01D01E01001
1110 DATA 002601501601010E01D01E01002,003601501601002602E02002E01D01E01003
1120 DATA 004601501601002E02002E01D01E01004,005601501601004E01D01E01005
1130 DATA 006601501004D01E01006,004601001801002202002F01001E01004
1140 DATA 004602002202A02002E02004,004602002202A02002E02004
1150 DATA 004601001801002A02002F01001E01004,007801004F01007
1160 DATA 008801002F01008,009601E01009,008602E02008,009601E01009,009601E01009
1170 DATA 009601E01009,020
1180 DIM H%(((40+7)¥8)*40*3+4):GOSUB *KAKI:GET (0,1)-(31,32),H%
1190 DATA 008604008,009501D01009,009501D01009,009501D01009
1200 DATA 004602003501D01003602004,004601401601002501D01002601401601004
1210 DATA 005601401601001501D01001601401601005,006601401601501D01601401601006
1220 DATA 601006601501201D01501601005602,601507204506602,601D07204D06602
1230 DATA 601006601501202501601005602,006601401601501D01601401601006
1240 DATA 005601401601001501D01001601401601005
1250 DATA 004601401601002501D01002601401601004,004602003501D01003602004
1260 DATA 009501D01009,009501D01009,008604008,008604008
1270 DIM BAKU%(((40+7)¥8)*40*3+4):GOSUB *KAKI:GET (0,1)-(31,32),BAKU%
1280 DATA F03802F01808F01805,F02802F01804602803F01805,F02801F01805602803F01805
1290 DATA F01802F01805502805F01803,803F01805202806F0180
1300 DATA 802F01801F02802204806F01801,F01805F01202601E01202806F01
1310 DATA 806202601202A01E01202806,805202601202A02E01202805
1320 DATA 801602501202601202A04E01202501602801
1330 DATA 801602501202601204A02E01202501602801
1340 DATA 805202601201A01201A01E01202805,804F02202601A02E01202806
1350 DATA 804F02202601A02E01202806,803F01803202E02202806,F02806204808
1360 DATA 803F01805202807F01801,804F01804502806F01802,805F01803602805F02802
1370 DATA 801F02803F01802602803F01802F01802,F02805F01805F01804F01801
1380 DIM KATA%(((40+7)¥8)*40*3+4):GOSUB *KAKI:GET (1,1)-(32,32),KATA%
1390 DATA 002602012E02002.002601501601010E01D01E01002
```

★最近ラジオが自分達(受験生)に優しい気がする。OFコーナーでも応援してくれますよね？(福島県会津若松市・まひろう18歳)……【つぐ美：OFだけじゃなくベーマガも受験生を応援してるよ！編：そろそろ，本番ですからね。風邪なんかに注意してがんばってください！】

```
1400 DATA 00360150160100 8E01D01E01003
1410 DATA 00460150160100160170 1201E01001E01D01E01004
1420 DATA 00560150160170 1A02201E01D01E01005,00660220 1A02201E02006
1430 DATA 008601202E01008,008502D02008,009501D01009,007801001501D01001F01007
1440 DATA 008801501D01F01008,008801902F01008,008801002F01008,007802002F02007
1450 DATA 007801004F01007,007802002F02007,007802002F02007,008801002F01008
1460 DATA 020,020
1470 DIM BIMU%(((40+7)¥8)*40*3+4):GOSUB *KAKI:GET (0,0)-(31,31),BIMU%:CLS 2
1480 COLOR:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):RETURN
1490 '---マップ作成-------------------------------------------------------
1500 *MAPM
1510 *ST1
1520 DATA 3,3,3,3,3,3,3,3,3,K,S,S,S,3,3,3,K,3,3,3
1530 DATA M,3,3,3,M,3,3,3,M,2,2,2,2,3,3,3,S,S,3,2
1540 DATA S,3,S,3,M,M,M,M,M,2,H,2,M,M,2,2,H,2,M,M
1550 DATA M,M,H,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M
1560 DATA M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M
1570 DATA M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M
1580 *ST2
1590 DATA M,M,M,M,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,M
1600 DATA M,M,M,M,3,3,3,3,K,H,K,H,K,H,3,S,S,S,M,M
1610 DATA S,H,H,M,M,M,2,2,3,3,3,3,S,S,S,M,M,M,M,M
1620 DATA M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,3,3,3,M
1630 DATA M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,3,3,M,M
1640 DATA M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M
1650 *ST3
1660 DATA M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M
1670 DATA K,S,S,H,M,K,S,S,H,M,K,S,S,H,M,K,S,S,H,M
1680 DATA 3,3,3,3,M,3,3,3,3,M,3,3,3,3,M,3,3,3,3,M
1690 DATA M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M
1700 DATA M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M
1710 DATA 3,S,1,M,3,S,1,3,H,S,1,3,H,S,1,3,H,S,1,3
1720 *ST4
1730 DATA 0,2,2,0,M,M,M,M,2,K,K,2,M,M,M,M,0,2,2,0
1740 DATA 2,S,S,2,H,H,S,H,S,K,K,S,H,S,H,H,2,S,S,2
1750 DATA 0,2,2,0,M,M,M,M,2,2,2,2,M,M,M,M,0,2,2,0
1760 DATA M,M,M,M,M,M,M,M,M,2,2,M,M,M,M,M,M,M,M,M
1770 DATA M,M,M,M,M,M,M,M,M,S,S,M,M,M,M,M,M,M,M,M
1780 DATA M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M
1790 *ST5
1800 DATA M,S,3,3,3,H,H,3,3,K,K,3,3,H,3,3,3,3,S,M
1810 DATA M,S,S,S,S,M,M,M,P,1,1,P,M,M,M,S,S,S,S,M
1820 DATA M,M,S,S,M,M,M,M,1,0,0,1,M,M,M,M,S,S,M,M
1830 DATA M,M,H,H,M,M,M,M,P,P,M,M,M,M,M,M,H,H,M,M
1840 DATA M,M,3,3,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,3,3,M,M
1850 DATA M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M
1860 *ST6
1870 DATA M,M,2,2,2,2,M,M,0,0,0,0,M,M,2,2,2,2,M,M
1880 DATA K,K,2,S,S,2,P,P,0,S,S,0,P,P,2,S,S,2,K,K
1890 DATA M,M,2,S,S,2,P,P,0,S,S,0,P,P,2,S,S,2,M,M
1900 DATA M,M,H,0,0,H,M,M,1,2,2,1,M,M,H,0,0,H,M,M
1910 DATA M,M,M,M,M,M,M,M,M,1,1,M,M,M,M,M,M,M,M,M
1920 DATA M,M,M,M,M,M,M,M,M,1,1,M,M,M,M,M,M,M,M,M
1930 *ST7
1940 DATA H,P,P,P,P,P,H,M,M,M,M,M,M,M,M,M,0,P,P,P
1950 DATA P,S,S,S,S,S,P,2,2,2,1,1,3,3,3,3,0,S,K,K
1960 DATA P,S,S,S,S,S,P,2,2,2,1,1,3,3,3,3,0,S,K,K
1970 DATA H,P,P,P,P,P,H,M,M,M,M,M,M,M,M,M,0,P,P,P
1980 DATA H,H,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,P,M,M,M
1990 DATA H,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M
2000 *ST8
2010 DATA S,S,S,S,S,S,S,P,P,K,K,P,P,S,S,S,S,S,S,S
2020 DATA H,H,H,H,H,H,H,P,P,P,P,P,P,H,H,H,H,H,H,H
2030 DATA M,M,M,M,M,M,M,M,P,P,P,P,M,M,M,M,M,M,M,M
2040 DATA M,M,M,M,M,M,M,M,M,1,1,M,M,M,M,M,M,M,M,M
2050 DATA M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M
2060 DATA M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M
2070 *ST9
2080 DATA S,S,H,2,2,2,0,0,0,P,P,S,S,S,S,H,2,2,3,3
2090 DATA S,H,K,H,2,2,2,0,P,P,P,P,P,H,K,H,2,3,3
2100 DATA 1,S,H,1,1,2,0,0,0,P,P,P,P,S,H,S,2,S,S
2110 DATA M,M,1,1,1,0,M,0,0,0,P,M,P,P,M,S,S,M,M,S
2120 DATA M,M,M,M,M,M,M,M,0,M,M,M,M,M,S,M,M,M,M
2130 DATA M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M
2140 *ST10
2150 DATA P,P,K,1,1,1,M,H,M,S,M,M,M,M,M,M,M,H,M,M
2160 DATA P,K,1,1,1,M,H,M,S,M,M,M,M,M,M,M,H,S,H,M
2170 DATA K,1,1,1,0,H,1,S,1,1,1,1,1,1,1,1,H,S,S,S,H
2180 DATA 1,1,1,0,H,1,S,1,1,1,1,1,1,1,1,H,S,S,S,H
2190 DATA 1,1,M,H,M,S,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,H,S,H,M
2200 DATA 1,M,H,M,S,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,H,M,M
2210 *ST11
2220 DATA P,P,P,H,S,H,0,0,0,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
2230 DATA P,K,P,S,H,S,0,0,0,P,P,P,P,P,P,S,S,S,S,P
2240 DATA P,P,P,H,S,H,0,0,0,M,M,M,M,M,P,P,S,S,S,P
2250 DATA P,P,P,S,H,S,0,B,M,M,P,P,P,M,M,P,P,S,S,P
2260 DATA P,P,P,H,S,H,0,M,M,H,P,H,P,H,M,M,P,B,P,P
2270 DATA P,P,P,S,H,S,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,P,P,P
2280 *ST12
2290 DATA P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
2300 DATA P,B,B,B,B,B,H,B,B,B,B,B,P,P,P,P,P,P,P,S
2310 DATA P,B,G,G,G,B,H,B,B,B,M,B,B,H,H,H,H,P,S,S
2320 DATA P,B,G,G,G,B,H,K,B,M,S,M,B,B,B,P,P,S,S,M
2330 DATA P,B,B,B,B,B,B,G,M,G,G,B,B,B,B,B,B,S,M,M
2340 DATA G,G,G,G,G,P,G,M,G,M,M,G,G,G,G,G,S,M,M,M
2350 *ST13
2360 DATA M,M,M,M,M,G,G,G,G,G,G,G,G,S,S,G,G,G,G,G
2370 DATA M,M,H,H,G,G,B,B,B,B,B,B,G,S,S,G,B,B,B,G
2380 DATA M,H,B,B,B,B,G,G,G,G,B,G,G,G,G,G,B,K,B,G
2390 DATA M,M,H,H,G,G,G,M,M,G,B,B,B,B,B,B,B,K,B,G
2400 DATA M,M,M,M,M,M,M,M,M,G,G,G,G,G,G,G,B,B,B,G
2410 DATA M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,G,G,G
2420 *ST14
2430 DATA M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M
2440 DATA M,M,M,M,M,M,B,B,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M,M
2450 DATA M,M,M,M,M,B,B,K,B,M,M,M,M,M,M,B,B,M,M,M
2460 DATA M,M,M,B,B,M,B,B,B,M,B,B,M,M,B,B,K,B,M,M
2470 DATA M,M,B,B,K,B,M,M,M,B,B,K,B,M,M,B,B,B,M,M
2480 DATA M,M,M,H,H,H,H,M,M,H,H,H,M,M,M,M,M,M,M,M
2490 IF ST=0 THEN RESTORE *ST1
2500 IF ST=1 THEN RESTORE *ST2
2510 IF ST=2 THEN RESTORE *ST3
2520 IF ST=3 THEN RESTORE *ST4
2530 IF ST=4 THEN RESTORE *ST5
2540 IF ST=5 THEN RESTORE *ST6
2550 IF ST=6 THEN RESTORE *ST7
2560 IF ST=7 THEN RESTORE *ST8
2570 IF ST=8 THEN RESTORE *ST9
2580 IF ST=9 THEN RESTORE *ST10
2590 IF ST=10 THEN RESTORE *ST11
2600 IF ST=11 THEN RESTORE *ST12
2610 IF ST=12 THEN RESTORE *ST13
2620 IF ST=13 THEN RESTORE *ST14
2630 IF N%=0 THEN FOR B=0 TO 5:FOR A=0 TO 19:READ MA$(A,B):THP(A,B)=5:NEXT:NEXT
2640 BIMU=0:KOAR=0:HOUN=0:FOR D=0 TO 19:FOR E=0 TO 5
2650 IF MA$(D,E)="P" THEN PUT(D*31,E*31),BROM%,PSET
2660 IF MA$(D,E)="0" THEN PUT(D*31,E*31),BRO0%,PSET
2670 IF MA$(D,E)="1" THEN PUT(D*31,E*31),BRO1%,PSET
2680 IF MA$(D,E)="2" THEN PUT(D*31,E*31),BRO2%,PSET
2690 IF MA$(D,E)="3" THEN PUT(D*31,E*31),BRO3%,PSET
2700 IF MA$(D,E)="S" THEN PUT(D*31,E*31),SBRO%,PSET
2710 IF MA$(D,E)="K" THEN PUT(D*31,E*31),KOAR%,PSET:KOAR=KOAR+1
2720 IF MA$(D,E)="H" THEN PUT(D*31,E*31),H%,PSET
2730 IF MA$(D,E)="H" THEN MTX(HOUN)=D*30:MTY(HOUN)=E*30:HOUN=HOUN+1
2740 IF MA$(D,E)="B" THEN PUT(D*31,E*31),BAKU%,PSET
2750 IF MA$(D,E)="G" THEN PUT(D*31,E*31),KATA%,PSET
2760 IF MA$(D,E)="D" THEN PUT(D*31,E*31),BIMU%,PSET
2770 IF MA$(D,E)="D" THEN MDX(BIMU)=D*31:MDY(BIMU)=E*31:BIMU=BIMU+1
2780 NEXT:NEXT
2790 PUT(310,360),JIBU%,PSET:GOSUB *JHAKAI:RETURN
2800 '---メイン-------------------------------------------------------------
2810 *MAIN:IF ITEM>0 THEN GOSUB *HYOU
```

★ゲームボーイカラーは色がついただけではないです。残像もなくなり，見やすくなりました。（東京都足立区・**参納大樹19歳**）……【**影**：ふむ，そうなのか。実はまだ，GBカラーの実物を見ていないんだ。はるか昔に買った，初代GB君がいまだに健在だし…。買い換え時か？】

```
2820 IF KN<>0 THEN GOSUB *KT
2830 IF BIMU<>0 THEN GOSUB *BIMU
2840 IF SSS=0 THEN STB=HOUN-1:ELSE STB=HOUN+4
2850 IF INP(&HE9)=191 THEN GOSUB *TAMA:GOSUB *TIDOU:GOTO *MAIN
2860 IF INP(&HE8)=251 AND JX<590 THEN GOSUB *MIGI:GOSUB *TIDOU:GOTO *MAIN
2870 IF INP(&HEA)=251 AND JX>  9 THEN GOSUB *HIDA:GOSUB *TIDOU:GOTO *MAIN
2880 GOSUB *TIDOU:GOTO *MAIN
2890 ' ---移動-----------------------------------------------------------
2900 *MIGI:JX=JX+PM+TN*1.3:PUT(JX,360),JIBU%,PSET:GOSUB *LS:RETURN
2910 *HIDA:JX=JX-PM-TN*1.3:PUT(JX,360),JIBU%,PSET:GOSUB *LS:RETURN
2920 *LS:LINE(JX+31,360)-(JX+31+PM,400),0,BF:LINE(JX-PM,360)-(JX,400),0,BF
2930 RETURN
2940 ' ---自弾発射--------------------------------------------------------
2950 *TAMA:IF TN=1 THEN RETURN
2960  TN=1:TX=JX:TY=320:PUT(TX,TY),TAMA%
2970 RETURN
2980 ' ---自弾移動--------------------------------------------------------
2990 *TIDOU:GOSUB *TTAMAI
3000 IF TN=0 THEN RETURN
3010 PUT(TX,TY),TAMA%:TY=TY-TH:PUT(TX,TY),TAMA%
3020 IF TY<15 THEN PUT(TX,TY),TAMA%:TY=360:TN=0
3030 FOR C=0 TO 19
3040 IF TX+20>C*31 AND TX<C*31+31 THEN X=C
3050 NEXT:FOR B=0 TO 5
3060 IF TY<30*(B+1) THEN IF MA$(X,B)<>"M" THEN GOSUB *HAKAI
3070 NEXT
3080 RETURN
3090 ' ----ブロック破壊---------------------------------------------------
3100 *HAKAI
3110 IF MA$(X,B)="K" THEN GOSUB *TKESI:GOSUB *KK:RETURN
3120 IF MA$(X,B)="P" THEN GOSUB *TKESI:GOSUB *K4:RETURN
3130 IF MA$(X,B)="0" THEN GOSUB *TKESI:GOSUB *K3:RETURN
3140 IF MA$(X,B)="1" THEN GOSUB *TKESI:GOSUB *K2:RETURN
3150 IF MA$(X,B)="2" THEN GOSUB *TKESI:GOSUB *K1:RETURN
3160 IF MA$(X,B)="3" THEN GOSUB *TKESI:GOSUB *K0:RETURN
3170 IF MA$(X,B)="B" THEN GOSUB *TKESI:GOSUB *KB:RETURN
3180 IF MA$(X,B)="G" THEN GOSUB *TKESI:RETURN
3190 IF MA$(X,B)="S" AND SSS=0 THEN GOSUB *TKESI:GOSUB *KS:RETURN
3200 IF MA$(X,B)="S" AND SSS=1 THEN GOSUB *TKESI:RETURN
3210 RETURN
3220 *KK:THP(X,B)=THP(X,B)-1:IF THP(X,B)=0 THEN 3230:ELSE RETURN
3230 GOSUB *K0:KOAR=KOAR-1:IF KOAR=0 THEN GOTO *CLE:ELSE RETURN
3240 *K0:LINE(X*31,B*31)-((X+1)*31,(B+1)*31),0,BF:MA$(X,B)="M":KN=KN+1:K0(KN)=1
3250  KTX(KN)=X:KTY(KN)=B:RETURN
3260 *KT:FOR D=1 TO KN:K0(D)=K0(D)+1
3270 IF K0(D)>9 AND K0(D)<12 THEN 3300
3280 IF K0(D)=12 THEN KN=KN-1:K0(D)=0:GOTO 3310
3290 CIRCLE(KTX(D)*31+15.5,KTY(D)*31+15.5),K0(D),6,,,,F,2:GOTO 3310
3300 LINE(KTX(D)*31,KTY(D)*31)-(KTX(D)*31+31,KTY(D)*31+31),0,BF
3310 NEXT:RETURN
3320 *K1:PUT(X*31,B*31),BRO3%,PSET:MA$(X,B)="3":RETURN
3330 *K2:PUT(X*31,B*31),BRO2%,PSET:MA$(X,B)="2":RETURN
3340 *K3:PUT(X*31,B*31),BRO1%,PSET:MA$(X,B)="1":RETURN
3350 *K4:PUT(X*31,B*31),BRO0%,PSET:MA$(X,B)="0":RETURN
3360 *KS:COLOR=(0,&HFF0):FOR WAT=1 TO 1000:NEXT:COLOR
3370 MA$(X,B)="M":GOSUB *K0:GOSUB *ITEM:RETURN
3380 *KB:COLOR=(0,&HF0):FOR WAT=1 TO 1000:NEXT:COLOR:GOSUB *K0
3390 IF MA$(X-1,B)="B" THEN X=X-1:GOSUB *KB:X=X+1
3400 IF MA$(X+1,B)="B" THEN X=X+1:GOSUB *KB:X=X-1
3410 IF MA$(X,B-1)="B" THEN B=B-1:GOSUB *KB:B=B+1
3420 IF MA$(X,B+1)="B" THEN B=B+1:GOSUB *KB:B=B-1
3430 IF MA$(X-1,B)="K" THEN X=X-1:GOSUB *KK:X=X+1
3440 IF MA$(X+1,B)="K" THEN X=X+1:GOSUB *KK:X=X-1
3450 IF MA$(X,B-1)="K" THEN B=B-1:GOSUB *KK:B=B+1
3460 IF MA$(X,B+1)="K" THEN B=B+1:GOSUB *KK:B=B-1
3470 IF MA$(X-1,B)<>"K" AND MA$(X-1,B)<>"H" AND MA$(X-1,B)<>"D" THEN
     MA$(X-1,B)="M":GOSUB *KESI1
3480 IF MA$(X+1,B)<>"K" AND MA$(X+1,B)<>"H" AND MA$(X+1,B)<>"D" THEN
     MA$(X+1,B)="M":GOSUB *KESI2
3490 IF MA$(X,B-1)<>"K" AND MA$(X,B-1)<>"H" AND MA$(X,B-1)<>"D" THEN
     MA$(X,B-1)="M":GOSUB *KESI3
3500 IF MA$(X,B+1)<>"K" AND MA$(X,B+1)<>"H" AND MA$(X,B+1)<>"D" THEN
     MA$(X,B+1)="M":GOSUB *KESI4
3510 RETURN
3520 *KESI1:X=X-1:GOSUB *K0:X=X+1:RETURN
3530 *KESI2:X=X+1:GOSUB *K0:X=X-1:RETURN
3540 *KESI3:B=B-1:GOSUB *K0:B=B+1:RETURN
3550 *KESI4:B=B+1:GOSUB *K0:B=B-1:RETURN
3560 *TKESI:BEEP:PUT(TX,TY),TAMA%:TX=700:TY=500:TN=0:RETURN
3570 ' ----敵弾移動-------------------------------------------------------
3580 *TTAMAI:FOR TE=0 TO STB:IF TTAMA(TE)=1 THEN 3650
3590 IF LEZA=1 AND KN=0 THEN LEZA=0:SSS=0:RETURN
3600 IF LEZA=1 THEN RETURN
3610 IF SSS=1 THEN 3670
3620 IF INT(RND*8)<>5 THEN 3740
3630 TTAMA(TE)=1:TMX(TE)=JX:TTX(TE)=MTX(TE)+15
3640 TTY(TE)=MTY(TE)+15:PUT(TTX(TE),TTY(TE)),TTAM%:GOTO 3670
3650 PUT(TTX(TE),TTY(TE)),TTAM%:TTX(TE)=TTX(TE)+INT((TMX(TE)-TTX(TE))/20)
3660 TTY(TE)=TTY(TE)+5:PUT(TTX(TE),TTY(TE)),TTAM%
3670 IF TTY(TE)>360 THEN PUT(TTX(TE),TTY(TE)),TTAM%:TTAMA(TE)=0:ELSE 3740
3680 IF SSS=1 THEN TTAMA=TTAMA-1
3690 IF TTAMA=0 AND SSS=1 THEN FOR C=0 TO STB:TTAMA(C)=0:NEXT
3700 IF TTAMA=0 AND SSS=1 AND TN=1 THEN PUT(TX,TY),TAMA%
3710 IF TTAMA=0 AND SSS=1 THEN LINE(0,190)-(640,400),0,BF
3720 IF TTAMA=0 AND SSS=1 AND TN=1 THEN PUT(TX,TY),TAMA%
3730 IF TTAMA=0 AND SSS=1 THEN PUT(JX,360),JIBU%,PSET:SSS=0
3740 IF POINT(JX+10,360)=2 THEN HP=HP-1:GOSUB *JHAKAI
3750 IF POINT(JX+20,360)=2 THEN HP=HP-1:GOSUB *JHAKAI
3760 NEXT:RETURN
3770 ' ----ダメージ処理--------------------------------------------------
3780 *JHAKAI:CLS:COLOR 1:LOCATE 0,24:PRINT "ＨＰ";
3790 FOR A=5 TO HP:LOCATE A-1,24:PRINT CHR$(&H83);:NEXT
3800 IF HP<1 THEN *SINI
3810 COLOR 7:RETURN
3820 *SINI
3830 FOR A=0 TO 4096 STEP 819:COLOR=(0,A):FOR B=1 TO 16
3840 BEEP 1:BEEP 0:CIRCLE(INT(RND*20)+JX,INT(RND*20)+360),B,6,,,,F,2
3850 FOR C=1 TO 1000:NEXT:NEXT:NEXT
3860 FOR A=0 TO 250:BEEP 1:BEEP 0
3870 CIRCLE(JX,360),A,6,,,,F,2:LINE(JX,360)-(INT(RND*640),INT(RND*400)),5
3880 NEXT:COLOR
3890 FOR A=4095 TO 0 STEP -273:FOR B=0 TO 15:COLOR=(B,A):NEXT:FOR C=1 TO 1000
3900 NEXT:NEXT
3910 A$="ＹＯＵ　ＬＯＳＥ"
3920 FOR A=1 TO KLEN(A$):LOCATE 30,15:PRINT KMID$(A$,1,A):BEEP
3930 FOR B=1 TO 3000:NEXT:NEXT:FOR A=0 TO 80000!:NEXT
3940 A$="":WHILE A$="":A$=INKEY$:WEND:CLS 3:COLOR:COLOR 7:CLEAR:RUN "BOXMAP"
3950 '----コア全破壊----------------------------------------------------
3960 *CLE:CLS:ST=ST+1
3970 FOR D=0 TO 15:FOR E=0 TO 15
3980 CIRCLE(X*31+INT(RND*31),B*31+INT(RND*31)),E,6,,,,F,2
3990 BEEP 1:BEEP 0:FOR G=0 TO 500:NEXT:NEXT:NEXT
4000 FOR A=0 TO 1025 STEP 30.75:FOR B=1 TO 50:BEEP 1:BEEP 0
4010 CIRCLE(INT(RND*640),INT(RND*124)),B,6,,,,F,2:NEXT:FOR C=1 TO 1000:NEXT
4020 COLOR=(0,A):NEXT:CLS 3:COLOR:FOR A=0 TO TN:TN(A)=0:NEXT
4030 IF MAPF%=1 THEN CHAIN "BOXMAP",980,ALL:ELSE GOSUB *CR
4040 IF ST=14 THEN GOTO *CLI:ELSE GOSUB *MAPM:GOTO *MAIN
4050 ' ----Ｓ破壊処理----------------------------------------------------
4060 *ITEM
4070 ITEM=1:ITEMS=INT(RND*6)+1
4080 IF ITEMS=1 THEN A$="スピードアップ！":PM=PM+1:IF PM=6 THEN PM=5
4090 IF ITEMS=2 THEN A$="ショットスピードアップ！":TH=TH+1:IF TH=17 THEN TH=16
4100 IF ITEMS=3 THEN A$="ＨＰ回復！":HP=HP+10:IF HP>79 THEN HP=79
4110 IF ITEMS=4 THEN A$="パラメータアップ！":PM=PM+1:IF PM=6 THEN PM=5
4120 IF ITEMS=4 THEN TH=TH+1:IF TH=17 THEN TH=16
4130 IF ITEMS=5 THEN FOR E=0 TO STB:TTAMA(E)=0:NEXT
4140 IF ITEMS=5 THEN LEZA=1:GOSUB *LEZA:LINE(0,360)-(640,400),0,BF:GOTO 4190
4150 IF ITEMS=6 THEN A$="アイテムパワーアップ！":SM=SM+1:IF SM=10 THEN SM=9
4160 FOR D=0 TO STB:PUT(TTX(D),TTY(D)),TTAM%:NEXT:FOR D=0 TO 5+STB
4170 TTAMA(D)=1:TMX(D)=INT(RND*590)+20:TTX(D)=X*31:TTY(D)=B*31
4180 PUT(TTX(D),TTY(D)),TTAM%:NEXT:LINE(0,300)-(640,400),0,BF
4190 PUT(JX,360),JIBU%,PSET:SSS=1:TTAMA=6+STB:RETURN
```


★1月号はOFコーナーをドーンと全ページにしてみてはいかがスカ～。(山形県鶴岡市・**井上雄平16歳**)……【**影**：って，それはちょと…。なんていうかネタが足りない。ハガキ送って…。毎月大変なんだから。**編**：記事欄が空白の方もけっこう多いですからね。**影**：ハガキ～！】

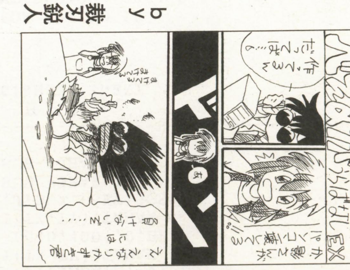
```
4200 ' ----メッセージ表示------------------------------------------------------------
4210 *HYOU:COLOR 7
4220 LOCATE 0,15:PRINT KMID$(A$,1,ITEM);:BEEP
4230 IF ITEM=KLEN(A$)+8 THEN CLS:ITEM=-1:GOSUB *JHAKAI
4240 ITEM=ITEM+1:RETURN
4250 ' ----アイテム処理------------------------------------------------------------
4260 *LEZA:LE=INT(RND*SM)+1:FOR D=0 TO STB:PUT(TTX(D),TTY(D)),TTAM%:NEXT
4270 ON LE GOSUB *F1,*F2,*F3,*F4,*F5,*F1,*F2,*F3,*F6
4280 CLS 3:GOSUB 2640:LINE(315,360)-(360,400),0,BF:PUT(JX,360),JIBU%,PSET:A=0
4290 COLOR:TN=0:RETURN
4300 *F1:A$="フレアボム！"
4310 FOR C=1 TO 16:F=INT(RND*640):G=INT(RND*300):FOR D=400 TO G STEP -10
4320 BEEP 1:BEEP 0:CIRCLE(F,D),25,2,,,3.14,F:NEXT:FOR E=0 TO 50
4330 CIRCLE(F,D),E,6,,,,F,2:COLOR=(0,VAL("&H"+"0"+HEX$(C)+"0")):NEXT:NEXT
4340 CLS 2:XX=X:BB=B:FOR D=0 TO 19:FOR E=1 TO 5
4350 IF MA$(D,E)="M" AND MA$(D,E-1)<>"K" AND MA$(D,E-1)<>"H" AND MA$(D,E-1)<>"G"
     AND MA$(D,E-1)<>"B" AND MA$(D,E-1)<>"D" AND MA$(D,E-1)<>"M" THEN
     MA$(D,E-1)="M":B=E-1:X=D:GOSUB *KO
4360 NEXT:NEXT:X=XX:B=BB:FOR D=0 TO 15:COLOR=(D,&HF0):NEXT:RETURN
4370 *F2:A$="フリーズストーム！"
4380 FOR C=1 TO 14:GX=INT(RND*640):GY=INT(RND*300):GK=INT(RND*3)
4390 FOR D=0 TO 100:PSET(GX,GY),7:COLOR=(0,VAL("&H"+HEX$(C)+"0"+HEX$(C)))
4400 BEEP 1:BEEP 0:IF GK=0 THEN GX=GX-1:GY=GY-1
4410 IF GK=1 THEN GX=GX+1:GY=GY-1
4420 IF GK=2 THEN GX=GX-1:GY=GY+1
4430 IF GK=3 THEN GX=GX+1:GY=GY+1
4440 NEXT:NEXT:CLS 2:XX=X:BB=B:FOR C=0 TO SM*3:G=INT(RND*19):F=INT(RND*5)
4450 IF MA$(G,F)<>"K" AND MA$(G,F)<>"H" AND MA$(G,F)<>"G" AND MA$(G,F)<>"B"
     AND MA$(G,F)<>"D" THEN MA$(G,F)="M":X=G:B=F:GOSUB *KO
4460 NEXT:X=XX:B=BB:FOR D=0 TO 15:COLOR=(D,&HF0F):NEXT:RETURN
4470 *F3:A$="ウィンドカッター！"
4480 CIRCLE(320,320),50,4,,,,F:FOR C=0 TO 14
4490 F=INT(RND*640):E=320:FOR D=320 TO 0 STEP -24:CIRCLE(E,D+24),50,0,,,3.14,F
4500 BEEP 1:BEEP 0:E=E+(F-E)/5:CIRCLE(E,D),50,4,,,3.14,F
4510 COLOR=(0,VAL("&H"+HEX$(C)+"0"+"0")):CIRCLE(320,320),50,4,,,,F:NEXT:NEXT
4520 CLS 2:XX=X:BB=B:FOR C=0 TO SM*6:G=INT(RND*19):F=INT(RND*5)
4530 IF MA$(G,F)<>"K" AND MA$(G,F)<>"H" AND MA$(G,F)<>"G" AND MA$(G,F)<>"B"
     AND MA$(G,F)<>"D" THEN MA$(G,F)="M":X=G:B=F:GOSUB *KO
4540 NEXT:X=XX:B=BB:FOR D=0 TO 15:COLOR=(D,&HF00):NEXT:RETURN
4550 *F4:A$="ブラックホール！"
4560 COLOR=(10,&H222):FOR C=.314 TO 1 STEP .1:CIRCLE(320,300),100,10,,,C,F
4570 BEEP 1:BEEP 0:FOR D=1 TO 1000:NEXT:NEXT:D=0
4580 FOR C=0 TO 30:ROLL 1:ROLL -(INT(RND*50)):ROLL ,20:ROLL ,-20:BEEP 1:BEEP 0
4590 CIRCLE(320,300),100,10,,,,F:D=D+273:IF D<4096 THEN COLOR=(0,D)
4600 NEXT:CLS 2
4610 XX=X:BB=B:FOR C=0 TO SM*3:G=INT(RND*19):F=INT(RND*5)
4620 IF MA$(G,F)<>"K" AND MA$(G,F)<>"H" AND MA$(G,F)<>"G" AND MA$(G,F)<>"B"
     AND MA$(G,F)<>"D" THEN MA$(G,F)="M":X=G:B=F:GOSUB *KO
4630 NEXT:XX=X:BB=B:FOR D=0 TO 19:FOR E=1 TO 5
4640 IF MA$(D,E)="M" AND MA$(D,E-1)<>"K" AND MA$(D,E-1)<>"H" AND MA$(D,E-1)<>"G"
     AND MA$(D,E-1)<>"B" AND MA$(D,E-1)<>"D" AND MA$(D,E-1)<>"M" THEN
     MA$(D,E-1)="M":X=D:B=E-1:GOSUB *KO
4650 NEXT:NEXT:X=XX:B=BB:FOR D=0 TO 15:COLOR=(D,&HFFF):NEXT:RETURN
4660 *F5:A$="サンダーストリーム！":FOR C=0 TO 14
4670 G=INT(RND*640):F=INT(RND*360):FOR H=0 TO 250:E=INT(RND*3):BEEP 1:BEEP 0
4680 IF E=0 THEN G=G-1:F=F-1
4690 IF E=1 THEN G=G+1:F=F-1
4700 IF E=2 THEN G=G+1:F=F+1
4710 IF E=3 THEN G=G-1:F=F+1
4720 PSET(G,F),6:COLOR=(0,VAL("&H"+HEX$(C)+HEX$(C)+"0"))
4730 NEXT:CIRCLE(G,F),50,6,,,3.14,F:CIRCLE(G,F),50,6,,,.314,F
4740 FOR D=0 TO 500:NEXT:CIRCLE(G,F),50,0,,,3.14,F:CIRCLE(G,F),50,0,,,.314,F
4750 NEXT:CLS 2:FOR F=0 TO SM:C=INT(RND*19):CX=C*31+15
4760 FOR G=0 TO 400:BEEP 1:BEEP 0:PSET(CX,G),5:CX=CX+INT(RND*3)-1:NEXT
4770 XX=X:BB=B:FOR D=0 TO 5
4780 IF MA$(C,D)<>"K" AND MA$(C,D)<>"H" AND MA$(C,D)<>"G" AND MA$(C,D)<>"B"
     AND MA$(C,D)<>"D" THEN MA$(C,D)="M":X=C:B=D:GOSUB *KO
4790 NEXT:NEXT:X=XX:B=BB:FOR D=0 TO 15:COLOR=(0,&HFF0):NEXT:RETURN
4800 *F6:A$="ボムチェンジ！"
4810 FOR C=0 TO 4096 STEP 546:FOR D=1 TO 2000:NEXT:COLOR=(0,C):NEXT
4820 FOR C=0 TO SM*4:D=INT(RND*18)+1:E=INT(RND*4)+1
4830 IF MA$(D,E)<>"K" AND MA$(D,E)<>"H" AND MA$(D,E)<>"G" AND MA$(D,E)<>"D"
     THEN MA$(D,E)="B"
4840 NEXT:FOR D=0 TO 15:COLOR=(0,&HFFF):NEXT:RETURN
4850 ' ----全クリ------------------------------------------------------------------
4860 *CLI:CLS 3:CLEAR:COLOR
4870 A$="ＭＩＳＳＩＯＮ　ＣＯＭＰＬＥＴＥ"
4880 B$="Thank you for playing !!!"
4890 FOR C=1 TO KLEN(A$):C$=JIS$(KMID$(A$,C,C))
4900 PUT(20*C,200+A*20),KANJI(VAL("&H"+C$)):BEEP
4910 FOR D=0 TO 3000:NEXT:NEXT
4920 FOR A=0 TO 15000:NEXT:LOCATE 20,20:PRINT B$:FOR A=0 TO 15000:NEXT
4930 FOR A=4095 TO 0 STEP -273:COLOR=(7,A):FOR B=0 TO 5000:NEXT:NEXT
4940 FOR A=0 TO 10000:NEXT:CLS 3:COLOR:CLEAR:RUN"BOXMAP"
4950 ' ----メモリクリア----------------------------------------------------------
4960 *CR:OPEN"BOXS.DAT" FOR OUTPUT AS #1:PRINT #1,ST;",";PM;",";SM;",";TH;",";
4970 PRINT #1,HP;",";:CLOSE:CLEAR:OPEN "BOXS.DAT" FOR INPUT AS #1
4980 INPUT #1,ST,PM,SM,TH,HP:CLOSE
4990 FOR A=0 TO 15:COLOR=(A,0):NEXT:GOSUB *CHRM:COLOR:JX=320:CLS 3:GOTO 4040
5000 ' ----敵ビーム処理----------------------------------------------------------
5010 *BIMU:FOR D=0 TO BIMU-1
5020 IF INT(RND*20)=5 OR BIMU(D)<>0 THEN BIMU(D)=BIMU(D)+.1:ELSE 5160
5030 ON INT(BIMU(D))+1 GOSUB 5050,5060,5070,5080,5090,5100,5100,5110
5040 GOTO 5150
5050 CIRCLE(MDX(D)+15.5,MDY(D)+40),1,8,,,,F,8:RETURN
5060 CIRCLE(MDX(D)+15.5,MDY(D)+40),3,15,,,,F,7:RETURN
5070 CIRCLE(MDX(D)+15.5,MDY(D)+40),5,5,,,,F,7:RETURN
5080 LINE(MDX(D)+15.5,MDY(D)+40)-(MDX(D)+15.5,400),8,BF:RETURN
5090 LINE(MDX(D)+12.5,MDY(D)+40)-(MDX(D)+18.5,400),7,BF:RETURN
5100 LINE(MDX(D)+ 9.5,MDY(D)+40)-(MDX(D)+21.5,400),5,BF:RETURN
5110 IF TN=1 THEN PUT(TX,TY),TAMA%
5120 BIMU(D)=0:LINE(MDX(D),MDY(D)+35)-(MDX(D)+31,400),0,BF
5130 IF TN=1 THEN PUT(TX,TY),TAMA%
5140 RETURN
5150 IF POINT(JX+10,350)=5 OR POINT(JX+20,350)=5 THEN HP=HP-.1:GOSUB *JHAKAI
5160 PUT(JX,360),JIBU%,PSET:NEXT:RETURN
```

評…もんじさんへ私信！(編)



by ねことりやすきち

評…きっと相手にされないのよ(つぐ美)



by 裁刃鋭人

評…コーナー名違ってるよ(汗)(つぐ美)



by フェイル

評…軍機って…そんな(影)



by 鈴木真理子

★は,88プログラムがないぃぃ!!!!投稿した直後に……(泣)。(秋田市・水野夢絵20歳)……【編：偶然,たまたま,良い投稿プログラムがなかっただけですよ～。投稿数も減っていますし。影：というわけで,がんばって投稿…してくれてるのね。よしよし,がんばるべし。】

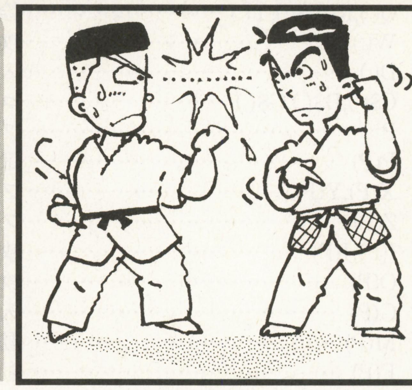
PC-9801シリーズ(N88-日本語BASIC(86)DOS-BASIC)用

画面がきれいな対戦格闘ゲーム

VICTOR of BATTLE 2

（ビクター オブ バトル）

ichiro(20歳)



はじめに

1999年2月号で，ベーマガは創刊200号達成するそうですね。おめでとうございます。僕もちょくちょくですが，こういうかたちでベーマガに協力できて，とてもうれしく思います。今回も11年ぶりに，またこりずに格闘ゲームを作りました。しかし，初作の格闘ゲームに比べ，1人のキャラクター・アニメーションパターンがなんと約3倍！　の88パターンあるのです(初作は30パターンでした)。そのぶん動きはなめらかですが，マシンパワーが少し必要です。16MHzくらいがギリギリラインだと思います。

ゲームの内容

よくある格闘ゲームです。

相手のHP（体力）を0にするか，相手をリングから落とせば勝ちとなります。0～2人プレイが可能です。使用できるキャラクターは5人です。操作方法は**第1表**のとおりです。

入力方法

プログラムはALL・BASICです。

キャラクター作成プログラム・リスト（**リスト1**）を打ち込みRUNし，キャラクターや背景を作ってから，メインリスト（**リスト2**）を打ち込みRUNすればゲーム・スタートです。DATAのコンマの数に注意してください。キャラクター作成には，かなり時間がかかると思います。

最後に

メインプログラム・リストの1050行のWT，HP，ST，CR，A，B，BYの値を変えることによって，いろいろゲームに変化が起こります。

WRはウェイトです。快適なスピードに調節してください。HPは初期のHP(体力)です。STはリングの大きさです。CRは色のグラデーションを変化させます。たとえば，1・15・240・255とか入力してみてください。A，Bは光源の位置でカゲが変化します。BYはHP表示の高さです。

ただし，これらの値を変化させると，

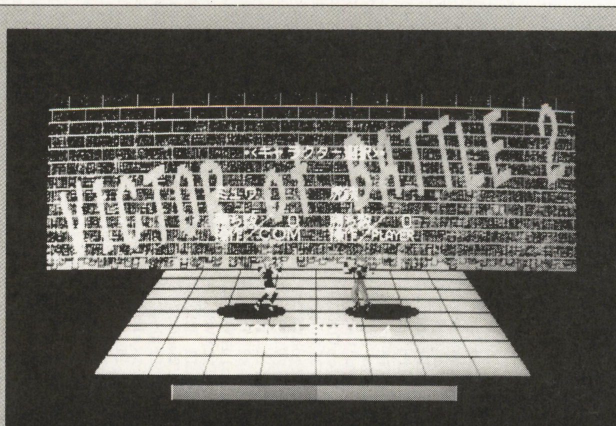
《第1表》操作方法

・キャラクター選択画面

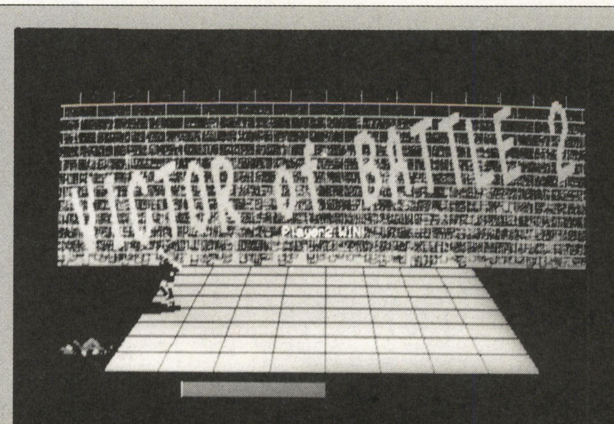
←→　……………キャラクター選択
↑　………………操作はプレイヤーかコンピュータかを選択
リターン・キー…コンピュータのレベル設定
スペース・キー…決定

・戦闘画面

←↑→　…………移動・ジャンプ
G　………………防御
P　………………パンチ
K　………………キック
T　………………跳び蹴り
(P→K→Tほど威力大・スキ大，対応表は**第1図**参照)
スペース・キー…次へ



▲《写真1》キャラクターや難易度を選ぼう。画面がきれい！



▲《写真2》うげっ，あっという間にやられてしまった。連続技も入るので練習あるのみ！

PC-9801シリーズ

《第2表》主な変数表

変数	内容
A%( ),B%( ),C%( ),D%( ),K%( )	絵表示・消去
L( ), A(,),B(,),C(,)	動作のデータ
Q( ),R( ),S( ),T( )	絵のデータ
W( )	攻撃判定
D( )	入力ボタン番号の判定
C$( ),D$( ),G$( )	コマンド
P	プレイヤー
P(P)	選択キャラクター
X(P),Y(P)	プレイヤーの位置
Z(P)	プレイヤーの向き
I(P),J(P)	攻撃の位置
O(P)	攻撃の範囲
G(P)	入力ボタン番号
M(P)	動作番号
F(P)	動作時間
CM(P)	コンピュータ動作番号
CF(P)	コンピュータ動作時間
DD(P)	コンピュータ行動範囲
E(P)	絵番号
H(P)	HP（体力）
N(P)	消耗HP
K(P)	攻撃の当たり判定
V(P)	勝ち数
U(P)	操作するもの
S	スクリーン切り替え
VF	勝敗決定判定

たまにゲームやプログラムにエラーが生じる原因になるので注意してください。

このゲームは，フロッピーディスク(2HD）に保存すると，キャラクター・ファイルで半分以上容量がくわれてしまうので注意してください。

CHECKER FLAG

編：凝った作りですね。画面もなかなかきれいです。

影：おお！　なんか自分がかっこいいぞ！

Dr.D：いろいろと工夫しているようで感心じゃが，操作性をもうちょっと良くしてほしいのぉ。どうすれば技が当たるのかなどがわかりにくいのも残念じゃ。

つぐ美：どうして私がいないの〜っ！

これで格闘ゲームは3作目となるのですが，特にキャラクターを作るのには毎回骨を折らされました。また，コンピュータの思考をできるだけ少ない行数でどのようにプログラムしたらよいのか悩みました。ほかにも，画面をなんとかきれいに見せるのにも苦労しました。前回の作品をご存じの方は，パワーアップしているところなど発見してくだされば幸いです。

《リスト1》キャラクター作成プログラム・リスト

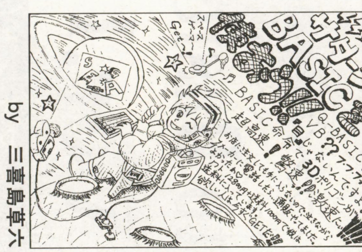
```
1000 *MAKE        '----- キャラクター作りスト ---------------------------------------
1010 CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,0,0,1:COLOR ,,,,2:CLS 3:RD=.314/18
1020 DIM G(10),P(10),H(10),F(10,54),X(11),Y(11)
1030 DIM A%(16384),B%(16384),C%(16384),D%(16384),Q(44),R(44),S(44),T(44)
1040 FOR I=0 TO 7777:LINE(RND*632,RND^2*96)-STEP(7,7),8,B,&HAAAA:NEXT
1050 FOR I=0 TO 11:Y=(I+1)*8:LINE(0,Y)-(639,Y),0
1060  FOR J=0 TO 19:LINE((J*2+I MOD 2)*20,8*I)-STEP(0,8),0:NEXT J,I
1070 FOR I=0 TO 18:PUT(0,0),KANJI(ASC(MID$("VICTOR of BATTLE 2 ",I+1,1))),PSET
1080  FOR J=0 TO 15:FOR K=0 TO 7:IF POINT(K,J)=0 THEN 1100
1090    LINE(J+K*3+I*32+28,J*3-K-I*3+56)-STEP(5,5),0,BF
1100 NEXT K,J,I:COLOR ,5
1110 GET(16,0)-(623,103),A%:DEF SEG=VARPTR(A%(0),1):BSAVE"WALL",0,31620
1120 FOR I=0 TO 9:READ G(I),P(I),H(I):NEXT
1130 FOR I=0 TO 53:READ A$:FOR J=0 TO 9:F(J,I)=ASC(MID$(A$,J+1,1))-86:NEXT J,I
1140 FOR I=0 TO 4:CLS 2:FOR J=0 TO 7:READ A$:L=0:FOR K=0 TO LEN(A$)-1
1150   M$=MID$(A$,K+1,1):A=ASC(M$)-86:V=VAL(M$):IF V>0 THEN L=L+V*2:GOTO 1170
1160   X=L+(L¥8)*8+64:B=A¥6:C=A MOD 6:PSET(X,J+16),B:PSET(X+1,J+16),C:L=L+2
1170  NEXT K,J:T=0:BT=0
1180  READ F0,F1:FOR J=0 TO 3:LINE(48,48)-STEP(224,128),0,BF
1190   X(0)=32:Y(0)=16:MX=32:MY=16:NX=32:NY=16
1200   FOR K=0 TO 9:G=G(K):P=P(K)*16:H=H(K):A=F(K,F0)*10:B=F(K,F1)*10
1210   R=RD*((A-(B-A>180)*360)*(3-J)+(B-(A-B>180)*360)*J)/3:S=SIN(R):C=COS(R)
1220   X(K+1)=X(G)-S*16:Y(K+1)=Y(G)-C*8:U=(X(G)-S*8-12)¥1:V=(Y(G)-C*4-6)¥1
1230   FOR L=0 TO 11:FOR M=0 TO 23
1240    X=M/2-5:Y=L-5:D=POINT(C*X-S*Y+P+68,(S*X+C*Y)*H+20):IF D=5 THEN 1290
1250    X=U+M:Y=V+L:D=D+8:PSET(X+64,Y+ 64),D:PSET(256-X,Y +64),D
1260    D=D-(D>9)*3       :PSET(X+64,Y+128),D:PSET(256-X,Y+128),D
1270    MX=-MX*(MX=>X)-X*(X>MX):MY=-MY*(MY=>Y)-Y*(Y>MY)
1280    NX=-NX*(NX<=X)-X*(X<NX):NY=-NY*(NY<=Y)-Y*(Y<NY)
1290   NEXT M,L,K
1300   A=NX+64:B=MX+64:C=256-MX:D=256-NX:O=NY+64:P=MY+64:Q=NY+128:R=MY+128
1310   GET(A,O)-(B,P),A%(BT):GET(C,O)-(D,P),B%(BT)
1320   GET(A,Q)-(B,R),C%(BT):GET(C,Q)-(D,R),D%(BT)
1330   Q(T)=MX-NX+1:R(T)=MY-NY+1:S(T)=NX-32:T(T)=BT
1340  BT=BT+((Q(T)+7)¥8)*R(T)*2+2:T=T+1:NEXT J:IF T<44 THEN 1180
1350  DEF SEG=VARPTR(A%(0),1):BSAVE"VF_"+CHR$(I+65),0,31868
1360  DEF SEG=VARPTR(B%(0),1):BSAVE"VF_"+CHR$(I+70),0,31868
1370  DEF SEG=VARPTR(C%(0),1):BSAVE"VF_"+CHR$(I+75),0,31868
1380  DEF SEG=VARPTR(D%(0),1):BSAVE"VF_"+CHR$(I+80),0,31868
1390  OPEN "VD_"+HEX$(I) FOR OUTPUT AS #1
1400  FOR J=0 TO 43:PRINT #1,Q(J),R(J),S(J),T(J):NEXT:CLOSE
1410 NEXT I                                                              :END
1420 *DAT         '----- キャラクターDATA ------------------------------------
1430 DATA ,4,.8,1,5,.8,,1,1,3,2,.9,4,3,.9,3,,1,,4,.8,7,5,.8,3,2,.9,9,3,.9
1440 DATA jhymyVgfct,ljxmyVfcct,kgVlVygdbv,ldxrqxec^t,lbVovVhd'v,ttXqxVfgbt
1450 DATA tfxnxXgebp,rrZqrxdpby,ogwlbVi_fh,hdxvxXsf'l,ngWqXVdbbt,plXov_jcgt
1460 DATA qq¥nqculmq,ZvgvXbVxry,kgyoyVffas,jfVmyVgecr,pevlyVn'ev,lgWqyXgeaX
1470 DATA lgxlxygdbl,lgVpqWgdbl,kaytlyhgbl,lfVqjWhgbl,jfVnVVfdbw,kdVlVVibcu
1480 DATA ic[fq^mffq,hbtlwynddl,sgYlxxufft,vh[vZXll^X,keyv_Wggbm,ldVw'Vhgcn
1490 DATA mjVpxVce'v,ohxnwVf'bt,ogWnyxfa'v,l_vq_xf'Yq,qnxmvVtlto,qgVpVX_gaV
1500 DATA ogxnVyf'cw,pfVlvVe']x,p_yqpWgg_',q'VqpVhg_',obwliVn'cd,qcVqhVhe'h
1510 DATA o_ym'Vaqcn,o_Vm'Vaqcn,jiwlvygfdr,khVtxWhecp,khynvVefbr,mfwmyygccv
1520 DATA nfyoaVbian,oewprVf'ns,ogtkvVi_bn,hdxvxxsfaj,jhvqWXefbx,meVnWvhb_x
1530 DATA 5bV3[2ua2wr1vb[1,3gddVd1tV2ua2kr2Vg1,1vvgddVd1tV2t[2kr2t[1
1540 DATA 1ddgddVd1tV2t[2kr2vg1,vdd1vdVg1tV2t[2kr2rs1,vd^1vdVg1tV2u]2kr2ks1
1550 DATA v]]2VV3[2u]2rr2ks1,1ca2VV6ua2rr2ks1' 0
1560 DATA 10,11,12,13,14,15,,1,8,9,2,3,4,5,6,7,16,17,18,19,20,21
1570 DATA 4xos3]7]1u][1,4xW¥3]6u]2V[1,4u¥V[2]2ua2u]2ua1
1580 DATA 1rs1u¥VV2]2ua2u]2t[1,vqk1tVV[2]3[2tV2t[1,xqq1qVV3]2t[2tV[1t[1
1590 DATA x]]1lVV6t[2tV[1t[1,xoa1mtV6ua2tV2t[1' 1
1600 DATA 10,11,12,13,22,23,,1,8,9,2,3,4,5,6,7,24,25,26,27,28,29
1610 DATA 5VV2wm6tV1tVb1,4xVVm1xs2rs2VV2XV1,1rs1rkVk1xs2qm2VV2tZ1
1620 DATA xrl1rkkk1vg2t[2VV2lr1,xrk1rql11vd2t[2VV2kr1,xrr1xrqs1vd2VV2VV2kr1
1630 DATA xql1xrlm5VV2VV2ws1,1rm2rq6t[2VV2ws1' 2
1640 DATA 10,11,12,13,30,31,,1,8,9,2,3,4,5,6,7,32,33,34,35,36,37
1650 DATA 5ua2t[6t[1u¥[1,V3tr¥m1t[2]3t[2Va1,VV[1VZq[1t[2]3t[2u[1
1660 DATA tVV1VV1V1t[2t[2VV2dd1,tVVVtYln1t[2dd2VV2t[1,tVimtYVs1t[2t[2VV2t[1
1670 DATA Vi]m1VV6t[2VV2t[1,1k]2VV6t[2t[2t[1' 3
1680 DATA 10,11,12,13,38,39,,1,8,9,2,3,4,5,6,7,40,41,42,43,44,45
1690 DATA 5ua2ua6]a2gg1,1VV2W]2u]2¥[2rr1vdd1,tVV[tV¥[1u]2Wa2kk1uVa1
1700 DATA VV¥[tVV[1tV2t[2rr2Wa1,VVV1tVV[1tV2ua2rr2ua1,V]WatVV[1tV2ua2rr2ua1
1710 DATA tW]2VV3[2ua2rr2ua1,1ua2dX6ua2xs2ua1' 4
1720 DATA 10,11,12,13,46,47,,1,8,9,2,3,4,5,6,7,48,49,50,51,52,53
```


★007の4人対戦は燃えます。（宮城県遠田郡・及川一誠15歳）……【**影**：64にコントローラー4個つなげたとこ見たことないや。対戦…てーと昔のガーヒーの6人対戦が…あ，サターンだけどね。天上神サマ使って一般市民の方々を一掃するのが…。**編**：破壊加減がぴったりですね。】

《リスト2》『VICTOR of BATTLE』のメイン・プログラム・リスト

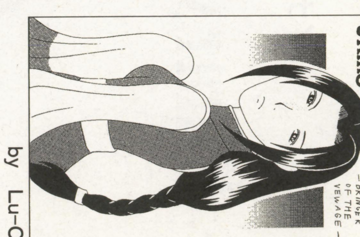
```
1000 *VICTOR2   '----- VICTOR of BATTLE 2 ---------------- Programmed by ichiro
1010 CLEAR 0:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:SCREEN 0,0,0,1:COLOR:COLOR 7,,,,2
1020 CLS 3:OUT 104,8:RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,4,2))*60+VAL(RIGHT$(TIME$,2))
1030 DIM Q(220),R(220),S(220),T(220),G$(10),DD(24),D$(48),D(16),W(44)
1040 DIM K%(32002),L(24),A(12,24),B(12,24),C(12,24)
1050 WT=1500:HP=20:CR=271:ST=200:A=0:B=100:BY=186
1060 FOR I=0 TO 4:OPEN "VD_"+HEX$(I) FOR INPUT AS #1
1070  FOR J=0 TO 43:K=J+I*44:INPUT #1,Q(K),R(K),S(K),T(K):NEXT:CLOSE:NEXT
1080 FOR I=0 TO 9:READ G$(I):NEXT:FOR I=0 TO 3:COLOR=(I,CR*6+CR*2*I):NEXT
1090 FOR I=5 TO 15:READ A$:COLOR=(I,VAL("&H"+A$)):NEXT
1100 FOR I=8 TO 23:READ DD(I),D$(I),D$(I+24):NEXT
1110 FOR I=0 TO 15:READ D(I):NEXT:FOR I=20 TO 39:READ W(I):NEXT
1120 FOR I=0 TO 23:READ L(I):FOR J=0 TO L(I):READ A(J,I),B(J,I),C(J,I):NEXT J,I
1130 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 3:FOR K=0 TO 11
1140    LINE((I+K) MOD 2,I*6+J*12+K+132)-STEP(640,0),J,,&HAAAA:NEXT K,J,I
1150 FOR I=0 TO 8:X=(I*.25-1)*ST:LINE(X/1.2+320,120)-(X/.8+320,180),8
1160  G=(16+I)/20:X=-ST/G+320:XX=ST/G+320:LINE(X,144/G)-(XX,144/G),8
1170 NEXT I:PAINT(320,199),8,8:DEF SEG=VARPTR(K%(0),1):BLOAD"WALL",0
1180 PUT(16,16),K%,PSET:GET(0,0)-(639,199),K%:OUT &HA6,1:PUT(0,0),K%,PSET
1190 ERASE K%:DIM A%(16384),B%(16384),C%(16384),D%(16384),K%(16002)
1200 GET(0,72)-STEP(639,99),K%:P(1)=1:U(1)=1:LV=3:GOSUB *P0:GOSUB *P1
1210 *SLC       '----- キャラクター選択 ------------------------------------
1220 WHILE INP(233)=191:WEND:CLS:P=-(H(0)=0):V(P)=V(P)-(H(P)>0)
1230 FOR P=0 TO 1:M(P)=0:X(P)=(1-P*2)*ST/4:Y(P)=0:I(P)=0:J(P)=0:H(P)=HP:NEXT
1240 LOCATE 30,6:PRINT"*<キャラクター選択>*":LOCATE 33,20:PRINT"PUSH SPACE KEY"
1250 FOR P=0 TO 1:E(P)=C(F,0):Z(P)=-P-1:GOSUB *PL:IF G(P)=6 THEN U(P)=1-U(P)
1260  IF(G(P)>0)*(G(P)<3)THEN P(P)=(P(P)+G(P)*2+2) MOD 5:ON P+1 GOSUB *P0,*P1
1270  LOCATE 42-P*16,9:PRINT MID$("虎鉄 ミュウザン ソララ影さん",P(P)*6+1,6)
1280  LOCATE 42-P*16,11:PRINT"勝ち数／";AKCNV$(STR$(V(P)))
1290  LOCATE 42-P*16,12:PRINT"操作／";MID$("PLAYERＣＯＭ",U(P)*6+1,6)
1300  NEXT P:F=(F+1) MOD 6:IF INP(225)=127 THEN LV=(LV+1) MOD 8
1310 LOCATE 29,19:PRINT"ＣＯＭ ＬＥＶＥＬ";AKCNV$(STR$(LV+1))
1320 IF INP(233)<>191 THEN GOSUB *PC:GOTO 1250 ELSE CLS
1330 LOCATE 34,10:PRINT"ＦＩＧＨＴ！":FOR F=0 TO 7:GOSUB *PC:NEXT:CLS
1340 *MAIN      '----- メインルーチン -------------------------------------
1350 VF=1+(H(1)=0)+(H(0)=0)*2:IF VF=1 THEN 1370 ELSE IF INP(233)=191 THEN *SLC
1360 LOCATE 34,12:PRINT MID$("Player1 WIN!Player2 WIN!   DRAW !   ",1-VF*12,12)
1370 FOR P=0 TO 1:ON -(VF=1)*(U(P)+1) GOSUB *PL,*CM:NEXT
1380 FOR P=0 TO 1:X=X(P):Y=Y(P):M=M(P):F=F(P):Z=Z(P):G=G(P)
1390  R=-(F<L(M)):M=M*R:F=(F+1)*R:R=P(P)*2:IF M=0 THEN Z=SGN(X(1-P)-X)
1400  IF H(P)=0 THEN F=F+(E(P)=4) ELSE IF H(1-P)=0 AND M=0 THEN G=4
1410  C$(P)=RIGHT$(C$(P),7)+HEX$(G):IF G<>M AND M<3 THEN M=G:F=0
1420  FOR Q=R TO R+1:IF(INSTR(C$(P),G$(Q)))*(Y=0)THEN C$(P)="":M=Q+14:F=0
1430  NEXT:IF K(P)>6 THEN M=-9*(H(P)=0)-K(P)*(H(P)>0):F=0:Y=0:Z=-Z(1-P)
1440  IF(ABS(X)>ST)*(Y=0)THEN H(P)=0:M=5:F=0:Z=-SGN(X)
1450  X=X-((G=1)-(G=2))*((M<3)+(M=6)*2)*8+A(F,M)*Z:L=ABS(X):Y(P)=Y+B(F,M)
1460  X(P)=-272*SGN(X)*(L>272)-X*(L<=272):I(P)=X(P)+Z*16:J(P)=Y(P):O(P)=30
1470  ON (M>13)*(F>4)*(M-13) GOSUB *S2,*S1,*S3,*S0,*S0,*S0,*S0,*S0,*S1,*S0
1480  E(P)=C(F,M):M(P)=M:F(P)=F:Z(P)=Z:NEXT P
1490 FOR P=0 TO 1:E=1-P:R=(SQR((X(P)-I(E))^2+(Y(P)*2-J(E)*2)^2)<O(E))
1500  K(P)=(E(P)>7 OR -(E(P)=0)*(M(E)>13))*R*W(E(E))-(M(E)=19)+(M(E)=23):NEXT
1510 Z(0)=Z(0)+(Z(0)=0):GOSUB *PC:GOTO *MAIN
1520 *SUB       '----- サブルーチン ---------------------------------------
1530 *PL:I=255-INP(224+P*2):G(P)=D(INT(LOG(I-(I=0))/LOG(2))+P*8):RETURN
1540 *CM:E=1-P:C=CF(P):R=RND*(9-LV):X=ABS(ABS(X(P)-I(E))-DD(M(E)))
1550      IF(C=0)*(R<3)*(M(E)>10)*(X<O(E))THEN CM(P)=M(E)+24:C=LEN(D$(CM(P)))
1560      IF(C=0)*(R<3)THEN CM(P)=8-INT(RND*6)*(ABS(X(E)-I(P))<64):C=1
1570      IF C>0 THEN G(P)=VAL("&H"+MID$(D$(CM(P)),C,1)):C=C-1 ELSE G(P)=0
1580      IF(M(P)<7 OR M(P)>10)*(ABS(X(P))>ST)THEN X(P)=ST*SGN(X(P))
1590      IF G(P)>13 THEN G(P)=(G(P)-16)*(Z(P)=1)-(G(P)-13)*(Z(P)=-1)
1600      CF(P)=C:RETURN
1610 *PC:FOR P=0 TO 1:IF Y(P)<0 THEN 1640
1620       R=P(P)*44+E(P):Q=Q(R):R=R(R):W=(A-X(P))/(B-Y(P)-R)
1630       O=W*(Y(P)+R):R=ABS(W*R)+Q/2:CIRCLE(X(P)+320-O,144),R,8,,,4/R,F
1640       NEXT:LINE(0,BY)-STEP(639,7),8,BF
1650      Z=E(0):R=P(0)*44+Z:Z=T(R):X=X(0)+320:Y=144-Y(0)-R(R):H=S(R):I=Q(R)+H
1660      W=E(1):R=P(1)*44+W:W=T(R):U=X(1)+320:V=144-Y(1)-R(R):J=S(R):K=Q(R)+J
1670      IF Z(0)+1 THEN PUT(X+H,Y),A%(Z),OR ELSE PUT(X-I,Y),B%(Z),OR
1680      IF Z(1)+1 THEN PUT(U+J,V),C%(W),OR ELSE PUT(U-K,V),D%(W),OR
1690      FOR P=0 TO 1:IF K(P)<7 THEN 1720 ELSE BEEP:N(P)=N(P)+K(P)-6
1700       H=H(P)-N(P):H(P)=-H*(H>0):FOR I=0 TO 32:X=RND*64-32:Y=RND*32-16
1710        LINE(I(1-P)+X+320,120+Y)-STEP(X,Y),7:NEXT
1720       H=8-P*16:LINE(320,BY)-STEP(H(P)*H,7),P+5,BF:LINE-STEP(N(P)*H,-7),7,BF
1730       N(P)=-N(P)*(N(P)>0)/2:NEXT
1740      OUT 164,S:S=1-S:OUT 166,S:IF INP(229)<>251 THEN PUT(0,72),K%,PSET
1750      FOR T=0 TO WT-WT*(VF<1 AND Y(0)+Y(1)>0)*3:NEXT:RETURN
1760 *S0:O(P)=40:RETURN
1770 *S1:I(P)=I(P)+24*(F-4)*Z(P):CIRCLE(I(P)+320,120-J(P)),12,7,,,,F:RETURN
1780 *S2:I(P)=X(P):O(P)=F*6:CIRCLE(I(P)+320,120-J(P)),O(P),7:RETURN
1790 *S3:O(P)=F*6:CIRCLE(I(P)+320,120-J(P)),O(P),6,,,,F:RETURN
1800 *P0:DEF SEG=VARPTR(A%(0),1):BLOAD"VF_"+CHR$(P(0)+65),0
1810     DEF SEG=VARPTR(B%(0),1):BLOAD"VF_"+CHR$(P(0)+70),0
1820 *P1:DEF SEG=VARPTR(C%(0),1):BLOAD"VF_"+CHR$(P(1)+75),0
1830     DEF SEG=VARPTR(D%(0),1):BLOAD"VF_"+CHR$(P(1)+80),0:RETURN
1840 *DAT       '----- D A T A ---------------------------------------------
1850 DATA B3,BD,B3,6C,BD,DB,C6,BD,BD,6B ,C,C0,FFF,0,8B4,592,A,8,C0,A00,800
1860 DATA ,E,,,F,,,6,,32,B,3 ,30,C,3,44,D,3 ,8,,F,48,,EEE6
1870 DATA 8,,F,24,,EEEE ,64,,6 ,8,,F ,8,,F,140,,6 ,48,,EEE6,8,,F
1880 DATA ,11,12,13,1,6,2,3,,11,13,12,1,3,6,2 ,,,,7,,,,8,,,,9,,,,9,,,,9'Key/w()
1890 DATA 5,,,8,,,9,,,10,,,11,,,10,,,9                                  'Form  0
1900 DATA 3,,,12,,,14,,,15,,,13 ,3,,,12,,,14,,,15,,,13                 '<1L/R2>
1910 DATA 1,,,,,,, ,5,,,40,,,41,,,42,,,43,,,42,,,41                    'DF /win
1920 DATA 7,,-1,1,-16,-3,3,-24,-8,5,-16,-16,7,-4,,6,-4,,5,,,4,,,       'Down  5
1930 DATA 7,,,16,,16,17,,8,18,,4,19,,,19,,-4,18,,-8,17,,-16,16         'Jump  6
1940 DATA 2,-16,,1,-8,,2,-4,,3                                          'A     7
1950 DATA 6,-16,24,1,-16,8,2,-8,2,3,-4,-2,3,-2,-8,2,-2,-24,1,,,16      'B     8
1960 DATA 7,-20,8,1,-16,4,2,-16,,3,-8,,5,-8,-4,6,-4,-8,7,,,4,,,16     'C     9
1970 DATA 7,32,24,3,-16,8,5,-8,0,6,-4,-8,7,,-24,6,,,5,,,4,,,16        'D    10
1980 DATA 4,,,20,16,,23,,,22,,,21,,,20                                  'OF   11
1990 DATA 5,,,8,,,24,30,8,27,8,-4,26,,-2,25,,-2,24                      'OF   12
2000 DATA 7,,,16,16,8,18,16,2,28,8,,29,4,,31,2,-2,30,2,-8,29,,,28      'OF   13
2010 DATA 9,,,32,,,32,,,33,,,34,,,35,,,35,,,35,,,35,,,35,,,35          'special
2020 DATA 11,,,36,,,36,,,37,,,38,-8,,39,-4,,39,,,39,,,39,,,39,,,39,,,39,,,39
2030 DATA 8,,,32,,,32,,,33,,,34,,,35,-8,,35,-8,,35,-4,,35,-2,,35
2040 DATA 8,,,16,,,16,,24,18,,8,19,16,,39,32,-16,39,32,-16,8,,,16,,,16
2050 DATA 7,,,32,4,,32,8,,33,16,,34,32,,35,16,,35,8,,35,4,,32
2060 DATA 10,16,,21,,,22,-16,,24,,,8,,,39,,,39,,16,38,,8,37,,-8,36,,-16,16,,,16
2070 DATA 9,,,34,,,33,,,32,,,35,,24,35,,8,35,,,35,,-8,35,,-24,35,,,32
2080 DATA 8,,,34,,,32,,,36,,,37,,,38,128,,39,32,,38,8,,37,2,,36'16
2090 DATA 9,,,32,,,32,,,33,,,34,,,35,,,35,,,35,,,35,,,35,,,35
2100 DATA 7,,,36,,,37,4,,38,8,,39,16,24,39,8,8,39,4,-8,8,,-24,16
```

評…通販あるなら確実だね(つぐ美)



by 三喜島草六

評…使用キャラは彼女？(編)



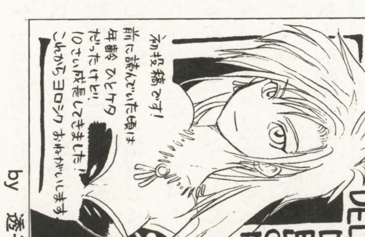
by Lu-Cy

評…いきおいがあっていいなぁ(影)



by アッパー

評…ひとケタ！ずいぶん昔から…(Dr.D)



by 透子

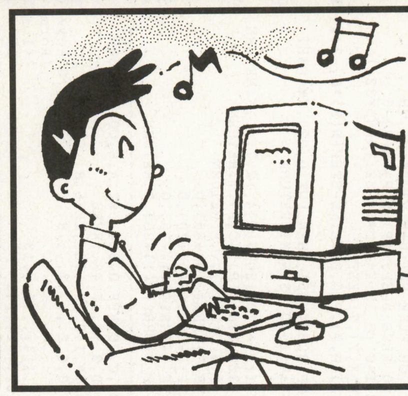
★編さん影さん，そろそろコミケの季節ですね。(千葉県柏市・**遠藤克浩19歳**)……【**編**：え?!な・なんで影さんと私を指名してるんですか(ドキドキ)!?**影**：正体はばれてるってこと。**編**：正体も何もナイですってば！**影**：……ふ〜ん。…出かける人はがんばってくれ！】

PC-9801シリーズ(N88-日本語BASIC(86)DOS-BASIC)用

バイナリ・ファイルを手軽にBASICで利用

Binary to Basic Converter Ver.1.00
（バイナリー トゥ ベイシック コンバーター）

マインド(16歳)



内　容

マシン語や画像データなどをプログラムと別に作っている人は，バイナリ・ファイルが別になってしまい，ベーマガに送れなくなることがあります。このプログラムは，バイナリ・ファイルをプログラムに変換して，投稿しやすいようにするためのものです。実質的には，実行すると対象のバイナリ・ファイルを作成するプログラムを作ります。

打ちかた

特に難しいことはしていないので，そのまま打ち込んでください。ファイル名は“BIN2BAS.BAS”が良いでしょう。

使いかた

実行すると，変換対象のバイナリ・ファイルを聞いてくるので，ファイル名を入力します。つぎに，作成するプログラム名を聞いてくるので入力します。拡張子“.BAS”は各自で補ってください。入力すると変換をはじめるので，終了まで待ってください。終了すると，ファイルのサイズが表示されて，プロンプトに戻ります。

作成したプログラムをロードします。ファイル名を修正する必要がある場合は修正します。その他，プログラムにコメントを追加したい場合は追加します。

そして，同じファイル名で保存します。プログラムの内容を何も変えない場合も保存しなおしてください。

最後に，作成されたプログラムを実行して，ファイルが正常に作成されるか確かめます。対象のバイナリ・ファイルを上書きするので，バックアップしておきましょう。

作成したファイルの使いかた

このファイルは，変換前のバイナリ・ファイルのデータと復元プログラムを含んでいます。実行すると，対象のバイナリ・ファイルが作成されます。同名ファイルは上書きされます。ベーマガなどに送った場合で，データの入力を間違えている場合は，“Error in ?1 - ?2”というメッセージを表示して停止します。?1は間違いのあるデータの行番号，?2は間違えたデータの位置（0=左，1=右）です。ちなみに，10行がコメント文になっているので，適当に変更しましょう。

リナンバー（RENUM）を行なった場合は，LN＝1000のところを「データ開始行-10」に変えてください。そうしないと，間違えたときの表示がおかしくなってしまいます。行番号の感覚を変更したときは，LN＝LN＋10の部分を変更することで対処します。

プログラムについて

単にファイルを読んで，16進法化して書き込んでいるだけなのです。まあ，復元プログラムのループ回数やファイルサイズを教えるか，END OF DATAをつけるかは迷いましたが。でも，簡単で短いプログラムです。ある程度詰め込んでしまいましたが，まだ見やすいほうでしょう。

それと，IF文やWHILE文では，0が偽，0以外は真という関係を多々使っています。

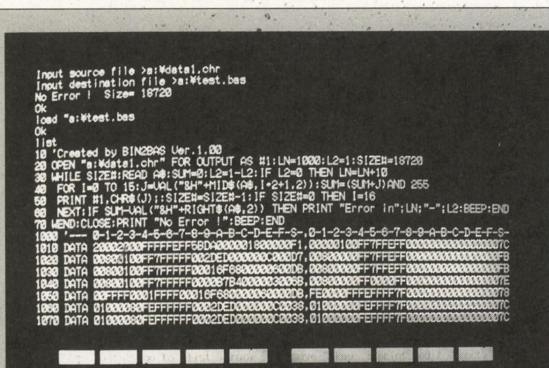
サムの計算方法は，MIDI機器で名高い某R社の方法（に近いもの）を使用しています。

苦労点

ファイルサイズを復元プログラムに渡すのに苦労しました。結果としては，プログラムをデータの後ろに持ってくることで簡単に解決しましたが。これが思いつかずに，ファイルを2回読んだり，テンポラリを作成するようにしたりとかなり悪戦苦闘しました。

改　造

構造がとても簡単なので，改造は容易



```
Input source file >a:¥data1.chr
Input destination file >a:¥test.bas
No Error !  Size= 18720
Ok
load "a:¥test.bas
Ok
list
10 'Created by BIN2BAS Ver.1.00
20 OPEN "a:¥data1.chr" FOR OUTPUT AS #1:LN=1000:L2=1:SIZE#=18720
30 WHILE SIZE#:READ A$:SUM=0:L2=1-L2:IF L2=0 THEN LN=LN+10
40  FOR I=0 TO 15:J=VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):SUM=(SUM+J)AND 255
50  PRINT #1,CHR$(J);:SIZE#=SIZE#-1:IF SIZE#=0 THEN I=16
60  NEXT:IF SUM-VAL("&H"+RIGHT$(A$,2)) THEN PRINT "Error in";LN;"-";L2:BEEP:END
70 WEND:CLOSE:PRINT "No Error !":BEEP:END
1000 '—— 0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-A-B-C-D-E-F-S-,0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-A-B-C-D-E-F-S-
1010 DATA 20002000FFFFEFF5BDA000001800000F1,00000100FF7FFEFF00000000000000007C
1020 DATA 00000100FF7FFFFFF002DED000000C000D7,00000000FF7FFEFF0000000000000000F8
1030 DATA 00000100FF7FFFFFF00016F6900000600D8,00000000FF7FFEFF0000000000000000FB
1040 DATA 00000100FF7FFFFFF000087B400000300068,00000000FF0000FF000000000000000007E
1050 DATA 00FFFF0001FFFF00016F68000000000D8,FE0000FFFEFFFF7F0000000000000000078
1060 DATA 01000080FEFFFFFF0002DED000000C0038,01000000FEFFFF7F00000000000000007C
1070 DATA 01000080FEFFFFFF0002DED000000C0038,01000000FEFFFF7F00000000000000007C
```

◀《写真1》このプログラムを使えば，手軽にバイナリ・ファイルをBASICのリストにできるゾ。便利！

★2000年問題を先取りしようと2050年で再起動させたら，パソコンが起動しなくなりました。これも影さんの力ですか？（新潟県三島郡・テティル・フェリシア17歳）……【Dr.D：読者のみんなはあまり，マネをしないように…。影：2050年…Dr.Dは生きているのだろうか…。】

《第1表》変数・関数表

INF$	変換元のファイル名
OUTF$	変換先のファイル名
LN	書き込んでいる行番号(1の位が5の場合は右側のデータ)
SIZE#	ファイルサイズ（インクリメント）
WQ$	ダブルクォーテーション・マーク
SUM	チェックサム
その他	汎用
FNA$()	文字列中の1文字を取り出してアスキーコードに変換
FNH$()	任意の整数値を2桁の16進法の文字列型に変換
FNL$()	4桁の整数値を4桁の10進数の文字列型に変換
SIZE#	ファイルサイズ（デクリメント）
SUM	チェックサム
LN	書き込んでいるデータの行番号
L2	書き込んでいるデータの行内での位置(0=左，1=右)
A$	16進法に変換されているデータ
I	ループ用
J	データのアスキーコード

《第2表》プログラムの解説

10-20	コメント
30	画面，変数初期化
40-50	自作関数宣言
60-70	ファイル名入力
80	ファイルオープン
90	変数の初期化
100-120	メインループ
130-220	復元プログラム書き込み
230	ファイルクローズと終了
240-250	16バイト以下のデータを読み込む
260	チェックサムの計算
270-280	行番号や“DATA”，カンマなどを書き込む
290	チェックサムの書き込みと改行

でしょう。16進法がいやな人は，10進法や64進法などを使うように改造してみてはどうでしょう。LZ77やランレングスなどの簡単な圧縮を入れてみるのもおもしろいと思います。

注意点にある，サイズが1バイト増えるという問題を，マシン語を使って解決する手もありますね。まあ，改造の余地は多々あるはずです。

注意点

このプログラムが作成してプログラム・ファイルの著作権は，変換前バイナリ・ファイルの著作者が保持します。むろん，私に移動したりはしません。

このプログラムが作成したプログラム・ファイルは，ファイルの著作者が打ち込んだと同じで，改造しようがベーマガに送ろうが友人に配布しようが，著作者しだいです。

BASICの仕様により，BASIC以外で作成されたバイナリ・ファイルを変換すると，サイズが1バイト増えることがあります。一部のデータファイルや実行ファイルは，サイズが変わると正常に読み出し/実行できないことがあります。これはBASICの仕様なのでご了承ください。

余　談

今までは本名で投稿していましたが，ペンネームにしました。

Webページを持っているので，暇があれば見にきてください。URLは，「http://www2.netwave.or.jp/~mind/」です(MSIE4.01SP1以上を推奨)。

CHECKER FLAG

Dr.D：プログラム制作者は自前でこのようなプログラムを持っていると思う。それらを公開してくれると，プログラム初心者の勉強にもなるので，ぜひ送ってほしい。

編：復元するときにバイナリ・ファイルを問答無用で上書きするのは危険ですね。ここは同じファイル名があるかどうかチェックしてあげたほうがいいと思いますよ。

『Binary to Basic Converter Ver.1.00』のプログラム・リスト

```
10 'BIN2BAS.BAS  Binary to Basic Converter Ver.1.00
20 'Programed by MIND ,Copyright(c)MIND 1998,All rights reserved.
30 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,24,1,1,0:COLOR 7,0,0,7:COLOR:CLS 3:CLEAR:DEFINT A-Z
40 DEF FNL$(I)=RIGHT$(STR$(I+1010),4):DEF FNH$(I)=RIGHT$("0"+HEX$(I),2)
50 DEF FNA(A$,I)=ASC(MID$(A$,I,1))
60 INPUT "Input source file >",INF$
70 INPUT "Input destination file >",OUTF$
80 OPEN INF$ FOR INPUT AS #1:OPEN OUTF$ FOR OUTPUT AS #2
90 LN=0:SIZE#=0:WQ$=CHR$(&H22)
100 WHILE EOF(#1)=0:SUM=0:GOSUB 240
110 GOSUB 270:FOR I=1 TO 16:PRINT #2,FNH$(FNA(A$,I));:NEXT:GOSUB 290:LN=LN+5
120 WEND:A$=STR$(SIZE#):A$=MID$(A$,2,LEN(A$)-1):IF LN MOD 10 THEN PRINT #2,""
130 PRINT #2,"10 'Created by BIN2BAS Ver.1.00"
140 PRINT #2,"20 OPEN "+WQ$+INF$+WQ$+" FOR OUTPUT AS #1:LN=1000:L2=1:SIZE#="+A$
150 PRINT #2,"30 WHILE SIZE#:READ A$:SUM=0:L2=1-L2:IF L2=0 THEN LN=LN+10"
160 PRINT #2,"40   FOR I=0 TO 15:J=VAL("+WQ$+"&H"+WQ$+"+MID$(A$,I*2+1,2))";
170 PRINT #2,":SUM=(SUM+J)AND 255"
180 PRINT #2,"50   PRINT #1,CHR$(J);:SIZE#=SIZE#-1:IF SIZE#=0 THEN I=16"
190 PRINT #2,"60   NEXT:IF SUM-VAL("+WQ$+"&H"+WQ$+"+RIGHT$(A$,2)) THEN";
200 PRINT #2," PRINT "+WQ$+"Error in"+WQ$+";LN;"+WQ$+"-"+WQ$+";L2:BEEP:END"
210 PRINT #2,"70 WEND:CLOSE:PRINT "+WQ$+"No Error !"+WQ$+":BEEP:END"
220 A$="0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-A-B-C-D-E-F-S-":PRINT #2,"1000 '--- "+A$+","+A$
230 CLOSE:PRINT"No Error !  Size=";SIZE#:BEEP:END
240 A$="":WHILE EOF(#1)=0 AND LEN(A$)<16:A$=A$+INPUT$(1,#1):WEND
250 SIZE#=SIZE#+LEN(A$):A$=A$+STRING$(16-LEN(A$),CHR$(0))
260 FOR I=1 TO 16:J=FNA(A$,I):SUM=(SUM+J)AND 255:NEXT:RETURN
270 IF(LN MOD 10)=0 THEN PRINT #2,FNL$(LN)+" DATA "; ELSE PRINT #2,",";
280 RETURN
290 PRINT #2,FNH$(SUM);:IF LN MOD 10 THEN PRINT #2,"":RETURN ELSE RETURN
```

★12月号P140，ページめくっても祐輔…。(大阪府枚方市・**松江祐輔17歳**)……【**つぐ美**：愛読者カードの集計をしてると楽しいの。同姓同名の人もいたりするのよ。名前が同じって人は結構多いし。**影**：住所が番地違いだったり。身近なとこに同類(苦笑)が！】

X68000(X-BASIC V2.0以降)用

きれいになるためなら何でもする女の子(違うって)

移植版 きれいになりたい

和々草(20歳)



内　容

BM1990年6月号に掲載されていた,松浪明彦さんのMSX2用「きれいになりたい」の移植版です。

ストーリー

あるところに1人の女の子がいて，こんなことを考えていました。

「もっときれいになって男の子にもてたいなぁ」

そんなある日，女の子は，願いをかなえてくれる魔法使いの住む塔があることを聞きました。

「それじゃ，その魔法使いに会ってきれいにしてもらおーっと！」

でも，魔法使いのいる15階までには，おかしな仕掛けがしてあって，簡単には会えないそうです。

「じゃあやーめた！」と言って女の子はあきらめ……こらこら,行くんだってば!!

はたして，女の子はきれいになれるのでしょうか……。

遊びかた

ジョイスティックで女の子を上下左右(画面右上が上になります)に動かして，各階に落ちている星や宝石をすべてくっつけると次の階へワープします。同じものをくっつけてゆけばいいのですが，くっつける方向によって決まったものに変化します(**第1図**)。違うものを組み合わせたり，男の子に捕まるとミスになり，Restがなくなってしまうとゲーム・オーバーです。Restは10,000点ごとに一つ増えます。コンティニューは2回まででです。

リバースモードでは一定時間で画面が上下・左右に反転していきます。ゲーム中はⒶボタンでギブアップ，Ⓑボタンでポーズです。

実行方法

まず**リスト1**を実行し，関数拡張ファイル（KYSfn.FNC）を作ります。これをBASIC.CNFと同じディレクトリに移し，BASIC.CNFにつぎの1行を付け加えてBASIC.Xを再起動させます。

FUNC=KYSfn

つぎに，**リスト2**を実行して，データファイル（Wishx.DAT）を作ります。ここまでは一度きりで結構です。あとは**リスト3**を実行すればゲームがはじまります。

プログラムについて

dexecはマシン語へのアクセス，dmoveは配列間でデータをコピーする関数です。変数のアドレスを返す関数としては，intaddrのほかにstraddr, aryaddrがあります。マシン語を使う部分はスプライトの並べ替えとパターンの張り付けだけなので，それほど気にしなくてもいいと思いますが，実行前にはなるべくセーブするようにしてください。

Ver.1.0でもMML中の“[do]”,“[loop]”をそれぞれ“[d.c.][coda]”,“[＊]”に変えれば問題なく動くと思います。

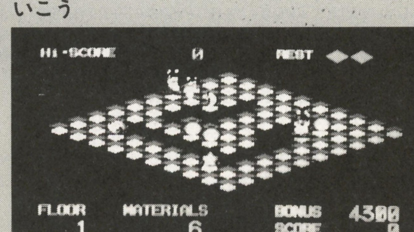
《第1表》変数表

d〜y	汎用
wa,wb	ウェイト用
gp(,bp)	女の子（男の子）の座標
gs(,bs)	アニメーション
cf	メインフラグ
ma	残りものの個数
lf	Rest
ctn	コンティニュー回数
dlm	画面の明るさ
dr,dp	座標の変文，パターンの番号
cp	ものの変化
wlp,flp	壁，床のグラフィック
fd,fdall	今いる階，全部の階
md	ゲームモード
vh,rt	反転モード（上下or左右），反転までの時間
bo	ボーナス（残り時間）
sc,hsc	スコア，ハイスコア
vp,hp	パターン番号の反転変換



▲《写真1》パズル・ゲームの移植。なかなか難しいゾ

▼《写真2》男の子の動きを読みながら，同じアイテムをくっつけていこう



★OFコーナーというのは,要するに「普通のお便り」コーナーというやつですか？(埼玉県春日部市・**島根康人17歳**)……【**影**：普通…って言われるとちょっと悲しい…こう,芸術的というかなんていうか…。**つぐ美**：影さんが勝手にやってるいいかげんなコーナー。**影**：No！】

CHECKER FLAG

Dr.D：懐かしい作品の移植じゃな。昔の掲載作品に学ぶことは非常に多いので，移植は歓迎するゾ。
影：しっかし，今の女の子は絶対にしなさそうな発想だよね。ねぇ，つぐ美ちゃ……
つぐ美：つぐ美ちゃんナックル!! そんなことないわよね〜。
影：きゅぅ。

最後に

最初は本当にクリアできるのかと思いましたが，何度も挑戦しているとそのうちどうにか解けるものです。要は男の子をどう料理するかってことみたいです(恐い話だね……)。

それでは，また!!

★参考にしたもの

・MSX2版「きれいになりたい」
BM6.1990　松浪明彦氏
・PC88VA版「きれいになりたい」
BM5.1991　床野和彦氏

《リスト1》関数拡張ファイル作成プログラム・リスト

```
  10 /* save "KYSfn.BAS"
  20 int f,i,j,n,t,d(119)={
  30  1213530112,0,0,370,0,0,46,0,  0,0,0,0,0,0,0,0,
  40  64,64,64,64,64,64,64,64,  66,108,172,0,0,0,0,0,
  50  1316316261,2019910400,1684893558,1694525806,1952539748,1912632180,1918985
316,1912627570,
  60  2036425828,1912630137,1936092672,132,146,158,162,166,
  70  170,3604482,8519810,8519810,-65481,131127,131074,-65518,
  80  -2147418088,-2147418049,-2147352577,196,228,216,216,216,
  90  212,577699852,539951126,1139343370,-742371695,1115704949,1106903182,56092
2636,
 100  418032,1207566461,381419599,1115701890,577699852,807993352,1384169705,414
592,
 110  573505558,1800545391,2110506,545410,-991297530,1401038383,2779964,6741688
84,
 120  1739746100,1401165500,5288065,1797960835,1797658300,5319169,-628838267,17
96876803,
 130  -628837243,1796359153,269108722,805967065,1372389372,1610678142,187913113
0,282229,
 140  -2119794097,218759168,0,0,0,262148,262148,262148,
 150  262148,262148,4456452,262148,262148,2883588,262148,262148}
 160 int check(14)={318,0,512,346,2964,1851,1901,2056,2408,2573,1867,3026,3626,
551,168}
 170 for i=0 to 119:n=d(i):for j=0 to 3:t=t+(n and 255):n=n shr 8:next
 180 if (i and 7)=7 then t=t-check(i shr 3):if t<>0 then {
 190   print "Incorrect.. .";i and 248;"～ ";i;"  (§ ";i shr 3;")":end }
 200 next :f=fopen("KYSfn.FNC","c"):fwrite(d,120,f):fclose(f)
 210 end
```

《リスト2》データファイル作成プログラム・リスト

```
  10 /* save "Wishxi.BAS"
  20 int f,i,j,k,c,p,r,t,u,x,y
  30 char d(8035),e(5494):str s[84],ds(40)[84]={
  40 "208302685084B400785D377C6010167C766CC87F020666116628 8F0122226667C7047BABC
77C8050 BB",
  50 "10F54464487E30584089F014442CBA987F00BCBBBBAC7013AC8404BAA85F85E4CBB86FC4F
13BBC90 FF",
  60 "4013233388885C7111883850C401890C90DD6BFF24C5FFC7EB42148304C22CFFF86EC8FFC
6FDD10F 4A",
  70 "F2BC4EFCAFF53882C6EF030333811188D1FFFC7D74077C501C6FC0067CC667C8FFC5C1366
C7EAC6D CB",
  80 "2C90426C4042489F83024CBFF6FF55588F01066642CB87E3A6C5ECCDEF3CBC6ED2BCEEFC4
01CB037 3E",
  90 "183338830C4EEC5AFD92FFC60F022C46664CCC7056ABC66C9ECC80FCDFF88FC501CAFF508
82C9DDC DD",
 100 "4BF681118D18FF29840C7D32A85E2AC7E4029ACA99CCAC712009191192C91352222CA0401
0BDBCCD F8",
 110 "D88F6EEDDE8CF83089F7DDD2CBC8F5000BCBBBBC80820C60F8BF3BCCAF17BCC00A89F332C
54F85C6 AE",
 120 "11188CA0FD75FF830C7EEC5FF2BC606321C4C14C22CEFFC8F300AACCCCB88F208FF30B8CE
633882C 30",
 130 "6EF030333811188D27FF40AAC501C608009ACC99AC8FFC5C1399C8EA86FC6F6C701CAF85E
EEEC9EF BE",
 140 "85F3EE89F6DDDD2CA0CC4FF22C8FF39CC4EE88F84D3BA88FC4CF2A89F7183338830C4EEC5
AFD7AFF A3",
 150 "C5DEC8FF3EDC6FFC61242AD8303CCC8056BCCBBC9FE83F4CCBC90A2983FC9E1300CDE1703
3298C7D 45",
 160 "D23C4CF58118D18FF2A8508DDC8018FF030541119A99C727002221766C81801776666 9688
E4766D1 43",
 170 "306C7FF00C71A99AC7F301AAAA1121C60229C7E24111CDF8C50288C2985F2983A85479000
39890C8 4B",
 180 "FF83BC9FF301C6A586D7233332C6110212345555 4C51184E5FFFFC6018FF04012455FF554
C614712 4A",
 190 "3444C6D10600066122221 66CA2789AC41325C7C2C4A962F542C63A7125FFFC9F850125CAE
9600014 28",
 200 "8DE2283D4443C8E1002116112C826C442CB1841F5C9F20001FF5F1C80C06FFF42FF133222
C4E1004 13",
 210 "341111C717001343222C5EA84032383E87D0166612116C9FFC9B1C8F7C8D7C5154FF4CCEA
55FF48E 2F",
 220 "F258BF24CC1441348AE006133216C5F72191407701102839258392 6839C56A84988451122
86EC68C F8",
 230 "411483423D1135030117041542C6A32083925889C453879C631C464C73122CDD1621416C8
78C42AC 9F",
 240 "729840531158998 4A2384925838859344869248792483083984834 4CA8C27C6A6C637C49B
C7AFC69 A6",
 250 "7316C551208408D9615114CC13C4B522C40127C8B4C78C000130514C5F133186A2583A20C
46484A6 52",
 260 "1411486A61114086A22C651C406641503C54BCC6CC598845C64DC5A150700C47726C59B00
3211010 FA",
 270 "C6DB20832C4D6C51383F50014C554C57E611617C4A1C836C573C4E183622C6E2C65720860
312C644 DC",
 280 "301C4E650350C574849C726C9FBC645C491010151622 3C759834C4C8C43F83EC514CE7463
1025C4D CE",
 290 "D601044C6B3C6E583826C616CB96323C7328704510C4444114839C5874117C794332C68EC
BD484BC C0",
 300 "4F5850248505511 3C57283951122C49C2391444144C5D1C91322850C97527C7E6C577323C
4297614 77",
 310 "114C52AC5165101385D4001C4F3C47E7543154C552C5BE7131100C701C9CCC73D50014834
26C6050 2A",
 320 "30100141232C55A031501511 51083CC41104121341010 14C40127C5CAC51BC79626C9E200
1211005 68",
 330 "C5F686420C66984E05231401104145C8EF7113011C463CA3152117C87526CB7C4125C4283
01C4D9C 2C",
 340 "4C5344C43D61234583371154328 33C4614344C4A350143C59F02015210017CA8550067895
837376C B9",
 350 "52802766701241C631839C53123C831345C731341C83104210760007408 36A11F012142A7
FF20588 26",
 360 "F2A00103900E8883A28C52213466F441FAFFDE43F900EB0000760974 0B4280102055806D4
8320238 D6",
 370 "019243D843C2FC000CC8847360835183004 6C1006400212064100 7E0644002E613C602259
40E2486 3E",
 380 "40406402000E348C4734100C6732DC57371F612086B1F305240611851CAFFAE51CBFFA870
0542995 03",
 390 "1C8FFFC2F05FF20588F4E7532C132C432C03C5BB634E75「ｬ」」ﾀﾒﾒﾀﾑﾀｿﾗﾇ｡ﾑ」ｾﾁﾀ､ﾕ」ｿﾄﾘ｡ﾑ
ﾉﾞｿﾝﾑﾑｾ 76",
 400 "ﾈﾑ､「ﾖ」ｱﾅﾊ」ｿﾝﾗ｡ｺ」ｿﾗﾑﾕ･･」｡ﾔ｡ｱﾃﾇﾝﾌｳﾑｽﾇﾀﾋﾃﾞﾈﾑ､ｳｭｦｦ」ｮ「｡ｮ･｡ｮ｡ﾌｳﾑｽｾﾔﾀｿﾞﾐﾆｴｺﾀﾞﾆﾍ､
ｨｮ「､｡ｦｦ C5",
 410 "」ﾀｼﾚｩｦｯｨ｡ｽ､･･･ﾕｲｱｲｮ「「｡ｦ｡ｳﾒｾﾃｹﾄｳﾀﾞ」ｿﾑﾋ｡ﾅｾｮ「ｵ､ｦ」･ｳｱ｡ｮ「ｴｬ･「ｩ「ﾄｳｭｵ､｡｡ｰﾔｿ」ﾀｱﾞｿ
ﾍﾕ｡ｽ」ﾀﾚ F7",
 420 "ﾆ｡ﾝﾇﾀｳｴﾅｦｮ「ｱｨｦ･｡ﾏﾔｮ「ｴ」ｦ｡ｰﾉﾉｽﾑｴ」ﾀｲｼ｡ﾃﾂｰﾄﾐﾇﾃｺﾀﾞﾆｭｭｲｰ」ｮ､「｡ｵ･ｽ､｡ｭｦ」ｴ｡ｴﾆｴｿﾌｳﾑｽ
ｾｪｿｰﾑﾑｴ 39",
 430 "ﾆﾇｮ「ｩ」ｦ･｡ｹﾑﾕｩｬ「｡｡ﾍﾋｿﾉﾇ､｡ﾕｴ･」「ｵ､｡ｹﾌｳﾑｽｹｾｳｴﾅｦﾀﾞﾇﾃ､「」ｱﾅﾊﾊｳｿﾞｰｰﾔｿ」ﾀｺｵﾀｴﾈ｡ｾｰｺﾝ
」ｿﾚｸ｡ｽ」 C3",
```

★アレ(12月号P124)は通路の途中に仕掛けて，相手に気が付かれないように縮小する場合に有効だと思うのですが(罠とか，秘密基地とか)。茨城県古河市・**年齢不相応38歳**)……【**影**：う〜む，マイコンルームの入り口に置くと便利なのかな？限られたスペースの有効活用。】

```
 440 "ﾀﾅｼ｡ｳﾃｭﾐｾ｣ｿﾆﾓ｡ﾍﾞｭ･｡ｮ､ﾇﾃｭｦｨ､｡ｵﾎ､･｡ﾇ､･｡ｴ､･｡ﾑ｣ｱﾅﾊ000000000000000000000000000
0000000 1A" }
 450 cls:print string$(41,"･"):print "解凍中..  .[xxxx/8036]";:locate 0,0
 460 for i=0 to 40:s=ds(i):u=i*80:for j=0 to 79
 470     k=s[j]:k=k-48-(k>64 and 7)-(k>160 and 106):d(u+j)=k:t=t+k:next
 480   if (t and 255)<>val("&H"+right$(s,2)) then print "L"+str$(i+4)+"0 x":end
 490   print "*";:next:print
 500 for i=0 to 3236:u=d(i):i=i+1
 510   if u<8 then { if u>1 then c=u-2 else c=6+d(i)+d(i+1)*16*u:i=i+1+u
 520     dmove(d,i,e,p,c+1) :p=p+c+1:i=i+c      } else { c=0
 530     for j=0 to u and 3:c=c*16+d(i+j):next:i=i+j:r=1+d(i)-d(i+1)*16*(u>11)
 540     dmove(e,p-r,e,p,c+1):p=p+c+1:i=i-(u>11) }
 550   locate 12,csrlin:print using "####";p; :next
 560 /*
 570 for i=0 to 351:dmove(e,(i¥2)*16,d,i*16,16):next :dmove(e,2816,d,5632,1500)
 580 for i=0 to 2:for j=0 to -(i<2):k=i*2048+j*512:d(119+k)=3:d(135+k)=3:next:n
ext
 590 for i=0 to 293:d(7132+i)=e(4316+i*2)*16+e(4316+i*2+1):next
 600 /*
 610 str h[254]="をぁぃぅぇぉゃゅょっーあいうえおかきくけこさしすせそたちつてと
"
 620        h=h+"なにぬねのはひふへほまみむめもやゆよらりるれろわん"
 630 p=7426:for i=4904 to 5494:k=e(i):if k<4 then x=k:i=i+1
 640   switch x :case 0:k=60-e(i):y=h[k*2]*256+h[k*2+1]:k=(e(i+1)+1)¥2=31:i=i-k
 650     y=y+(e(i)-60 and k):break :case 2:y=e(i)*2304+e(i+1)*48+e(i+2)-35295:i=
i+2:break
 660   case 3:y=e(i)+33089 :endswitch :if y=3338 then x=0
 670 d(p)=y¥256:d(p+1)=y and 255:p=p+2
 680   locate 12,csrlin:print using "####";p; :next
 690 f=fopen("Wishx.DAT","c"):fwrite(d,8036,f):fclose(f)
 700 end
```

《リスト3》『きれいになりたい』のメイン・プログラム・リスト

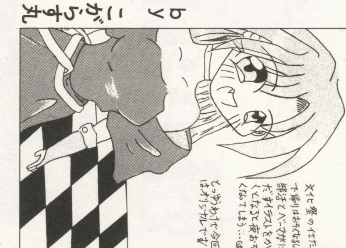
```
  10 /* save "Wishx.BAS"/* ××× きれいになりたい ×××
  20     /*                                    /

  30     /*   松浪明彦       :/   床野和彦              :/和々草     :
  40 int i,j,k,m,n,t,p,x,y,f,wa,wb
  50 int gp,gs,bp,bs,md,cf,ma,lf,ctn,dlm=14,floor=0,bo,sc,hsc,rt,vh
  60 int dr(9)={0,0,12,0,-1,0,1,0,-12,0},dp(3)={6,11,7,10},cp(3)={4,5,3,2}
  70 int vp(7)={4,1,6,3,0,5,2,7},hp(7)={0,5,2,7,4,1,6,3}
  80 char d(8191),fd(293),fdall(1499):int wlp(75),flp(75)
  90 str s[254],mes(24)[64],ttl="きれいになりたい"
 100  init():music(0)
 110 /* <メインルーチン>.
 120 slct()
 130 repeat
 140  title():lf=2:sc=0
 150 for floor=floor to 14
 160  drow() :cf=0:rt=49:vh=0 :color 7
 170 repeat:wb=0
 180  repeat
 190  for wa=0 to 15
 200   i=stick(1):j=strig(1):wb=wb+8:if i+j>0 then break
 210  next
 220  if j=1 then cf=-2:break else if j=2 then pause()
 230 /* ◎女の子の動き
 240  if dr(i)<>0 then { gs=gs=0 and 2:p=gp+dr(i):m=i-2 shr 1:n=fd(p)
 250   if n=1 then fd(gp)=1:gp=p else {
 260    if n>13 then cf=-1:fd(gp)=dp(m)+gs:fd(p)=8+dp(3-m)+bs:dexec(fd,144):bre
ak
 270    if n>0 and n<6 then { k=p+dr(i):t=fd(k)
 280     if t=1 then fd(gp)=1:gp=p:fd(k)=n else {
 290      if t>0 and t<6 then {
 300       if n=t then { fd(gp)=1:gp=p:fd(k)=cp(m)
 310        ma=ma-1:m_play(6):color 6:locate 12,12:print using "##";ma
 320        if ma=1 then cf=1
 330       color 7 } else cf=-3
 340    } } } }
 350   fd(gp)=dp(m)+gs:dexec(fd,144) }
 360  for wa=wa shl 1 to 127-wa:wb=wb+1:next :w(wb<255 and 30)
 370  until wb>255
 380 /* ◎男の子の動き
 390  bs=bs=0 and 2:i=-1
 400  repeat:if y=0 and i then y=sgn(gp¥12-bp¥12):x=0:i=0 else {
 410                      y=0:x=sgn(gp mod 12-bp mod 12):i=-1 }
 420        p=bp+y*12+x:n=fd(p):until y+x<>0 or n=1 or (n>5 and n<14)
 430  for i=0 to 3:m=1-y+x-(y<0)-(x<0)
 440  if n=1 then fd(bp)=1:bp=p:fd(bp)=8+dp(m)+bs:dexec(fd,144):break else {
 450   if n>5 and n<14 then cf=-1:fd(bp)=8+dp(m)+bs:fd(gp)=dp(3-m)+gs:dexec(fd,
144):break
 460   }: if (i and 1)=0 then y=-y:x=-x else if i=3 then break else j=y:y=x:x=j
 470   p=bp+y*12+x:n=fd(p):next
 480  if not(n=1 or cf) then fd(bp)=8+dp(m)+bs:dexec(fd,144)
 490 /*
 500  bo=bo-10:locate 26,11:print using "####";bo :if bo=0 then cf=-1
 510  if md then rt=rt-1:if rt=0 then rev():rt=50
 520 until cf<>0
 530 color 3:f=0
 540 if cf<0 then { if cf=-3 then m_play(7):cf=-1 else m_play(8)
 550  lf=lf-1:stat():s=mes(5+cf):locate 16-len(s)¥2,14:print s
 560  if lf<0 then { w(680):dl():vpage(0):cls:sp_disp(0):locate 7,7:print mes(5
)
 570  music(0):dl():w(680):break } else f=-1
 580 } else locate 9,14:print mes(6):cf=7 and (sc¥10000<(sc+bo)¥10000):sc=sc+bo
:bo=0
 590 w(680):stat() :if cf=7 then m_play(6):lf=lf-(lf<2):stat()
 600 w(340):hsc=hsc+(sc-hsc and sc>hsc):floor=floor+f
 610 next
 620 if floor=15 then ending()
 630 until 0
 640 end
 650 /* <ポーズ>.
 660 func pause() :m_stop():color 3:locate 5,14:print mes(1):color 7:w(68)
 670  repeat:until strig(1)>0:m_cont():locate 5,14:print spc(24):w(68):endfunc
 680 /* <反転>.
 690 func rev()   :if floor=14 then return()
 700  music(3):w(450) :vpage(1):sp_disp(0)
 710  locate 8,6:print "now reversing.."
 720   put(0,0,11,11,fd) :m=fd(gp)-6:k=fd(bp)-14
 730  if vh then { for i=0 to 11:get(i,0,i,11,d):put(23-i,0,23-i,11,d) :next
 740    gp=(11-gp mod 12)+(gp¥12)*12 :bp=(11-bp mod 12)+(bp¥12)*12 :m=hp(m):k=h
p(k)
 750     } else { for i=0 to 11:get(0,i,11,i,d):put(12,11-i,23,11-i,d):next
 760    gp=gp mod 12 +(11-gp¥12)*12  :bp=bp mod 12+(11-bp¥12)*12    :m=vp(m):k=v
p(k)
 770     }
 780   get(12,0,23,11,fd) :wipe() :fd(gp)=6  :fd(bp)=7   :vh=vh=0:ma=0
 790   drowx()                   :fd(gp)=m+6:fd(bp)=k+14:dexec(fd,144)
 800   locate 8,6:print spc(15) :vpage(3):sp_disp(1):music(2)
 810  endfunc
 820 /* <フロアー順備>.
 830 func drow() :ma=0:bo=4990+(floor=12 and 5000)
 840      dl():apage(0):home(0,0,256):if m_stat()=0 then music(2)
 850   fill(164,374,187,397,0):symbol(164,374,str$(floor+1),1,1,2,255,0)
 860  vpage(1):apage(1):wipe():cls:sp_off():sp_disp(0):dlm=14:contrast(dlm)
 870  for i=0 to 9:dmove(fdall,floor*100+i*10,fd,13+i*12,10):next
 880  drowx():home(1,128,96) :dl():vpage(3):home(0,0,0):dexec(fd,144):sp_disp(1)
 890  stat() :locate 10,14:print mes(0):dl():locate 10,14:print spc(12)
 900  endfunc
 910 /* <描画>.
 920 func drowx()
 930 for i=0 to 11:x=246-i*12:y=128+i*6:for j=0 to 11:p=i*12+j:n=fd(p)
 940   if n=0 then dexec(wlp,8) else { dexec(flp,8):ma=ma-(n>1 and n<6)
 950    if n>5 then fd(p)=n shl 1:if n=6 then gp=p else bp=p
 960 } :x=x+12:y=y+6:next:next
 970  endfunc
 980 /* <明転・暗転>.
 990 func dl() :dlm=14 and dlm=0:contrast(dlm):w(480):endfunc
1000 /* <ウェイト>.
1010 func w(n) :for idle=1 to n shl 4:next:endfunc
```


★初めてつけるPN，ついに決定!!「大さん」になりました。「だいさん」ではありません。「おおさん」です。（大阪府岸和田市・**大崎健一改め大さん15歳**）……【**影**：PN決めたからには，月に50枚くらいはハガキ送ってきてくれないと。でないと「だいさん」って読んじゃうぞ！】

```
1020 /* <スコアー表示>.
1030 func stat()
1040  color 6:locate 3,12 :print using "##        ##";floor+1,ma
1050  color 1:locate 24,1 :for i=0 to lf:print "◆";:next:print spc(2)
1060  color 5:locate 8,1  :print using "######";hsc
1070  color 7:locate 26,11:print using "####";bo :locate 24,12:print using "######";sc
1080  color 3 :endfunc
1090 /* <モードセレクト>.
1100 func slct() :str s(2)={"●mode","α(normal)","β(reverse)"}
1110  color 3:for i=0 to 2:locate 5+(i>0 and 3),6+i-(i>0):print s(i):next
1120  repeat:i=strig(1):until i>0 :md=i=2:m_play(6) :locate 20,8-md:print "☆"
1130 endfunc
1140 /* <タイトル>.
1150 func title()
1160  dl():vpage(1):cls:sp_off():sp_disp(1):home(0,256,0):palet(254,0)
1170  for i=0 to 1:for j=0 to 14:sp_set(4+i*16+j,24+j*16,48+i*112,530+(j and 3),3):next
1180              for j=0 to 1 :sp_set(i*2+j,128+i*16,128-i*8+j*16,258+i*10+j,3) :next:next
1190  dl():k=0 :if floor>0 and ctn<2 then i=-1 else i=0
1200  repeat:j=strig(1):palet(254,hsv(k,24,31) and i):k=(k+1) mod 192:w(1)
1210  until j>0 :if i and j=1 then ctn=ctn+1 else floor=0:ctn=0
1220 endfunc
1230 /* <エンディング>.
1240 func ending() :music(0):palet(253,61310):palet(254,10560):char g(18011)
1250 dl():vpage(0):sp_off():cls:locate 0,7:print mes(2):wipe()
1260  home(1,256,96) :circle(384,208,39,253,,,128)      :paint(384,208,253)
1270  line(400,64,423,204,254):line(400,64,345,204,254):paint(400,128,254) :dl()
1280  y=-24:for i=7 to 21:x=18+(48 and i=21):y=y+24+(8 and(i=19 or i=21))
1290   for j=0 to len(mes(i))¥2-1:x=16+(x-2 and x<226):y=y+(16 and x=16)
1300   symbol(x,y,mid$(mes(i),1+j*2,2),1,1,1,255,0) :next:next
1310 dl():music(1):vpage(2):cls
1320 sp_off():dmove(fd,0,fd,1,143):fd(66)=22:fd(90)=12:dexec(fd,144):dl()
1330 for i=0 to 575:if i>511 then j=511 else j=i
1340  get(0,j,255,j,d):get(272,249,499,327,g)
1350  put(272,248,499,326,g):put(256,327,511,327,d) :w(68):next
1360 repeat:until 0:endfunc
1370 /* <BGM・サウンド>.
1380 func music(n) :str s[254]
1390 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,800):m_assign(i,i):m_trk(i,"q8"):next
1400 switch n:case 1
1410 s="@5l4o3r2.[do]>f<afa¦:>b-<b-fa>a<afee-b-fadb-g-b-d-b-a>b-<cfgb-<c>bb-g fab-aca<c>a>"
1420 s=s+"b-<b-<f>acgeg ¦1dfcf:¦[loop]": m_trk(1,"t102y48,0v8"+s):m_trk(2,"y49,25r4v4"+s)
1430 s="@4l14o3cfg [do]¦:a1b-2ag¦1f1rcgab-2<d2c>b-agf1e2.f8e8f2.cefga:¦f2e2d2.c2fa<c>b-ag f1"
1440 s=s+"e1d1e2.{fe}f1&f1r1rcfg[loop]": m_trk(3,"y50,10v11r64"+s):m_trk(4,"y51,35r8..v8"+s)
1450 m_play(1,2,3,4):break:case 2
1460 m_trk(1,"t120y48,0v14@42l4o5q4[do]r1r1r1re{re}fedeg{rc}fedeg{rc}gfef<c>{rc}<c>ba")
1470 m_trk(1,"¦:3g<c>{rd}<c>ba:¦g<c>ed&d2 r{ed}ef{ed}c<c2>bagfr{ed}{e<e>}e2ed<c>deff+")
1480 m_trk(1,"g{fedc}2<c>{bagf}2<g{fedc>bage}1c b2<c>gfed2&d2r2[loop]")
1490 m_trk(2,"y49,0v12@28o418[do]¦:>g<cecec>f<cfcfc:¦:>g<ee>g<ce>f<cc>a<cd>")
1500 m_trk(2,"g<eg>b<eg>a<ff>g<gfcee>g<ce>e<eeaff>a<fa>b-<cf+<c>af+ ceecegcffagf")
1510 m_trk(2,"ceecegfa<c>a<cc>>b<eedc>b<f>f<f>f<f>a<e>g<d>g<c>gb2>g4<:¦[loop]")
1520 m_trk(3,"y50,0v12@28o4[do]¦:rccrdd:¦¦:rccrddrccrccrcc>c<ccrddre-e- gccfccgccagg")
1530 m_trk(3,"bgb<c>aagfed2r4:¦[loop]")
1540 m_trk(4,"y51,0v14@54o2l4[do]¦:3c2.&:¦c2>g< c2.d2.e2.d2.c2.¦:<v13c2>v14ba2gf+2f")
1550 m_trk(4,"e2cagfe2cagfe2.f2ed2c>b2. ¦1<c2.c2.c2.c2.cv13eg:¦[loop]")
1560 m_trk(5,"y52,20v14@34ol14[do]¦:3c2.&:¦c2g c2.d2.e2.d2.c2.<<v13c2>>v14¦:ba2g f+2f")
1570 m_trk(5,"e2cagfe2cagfe2.f2ed2c>b2. ¦1<c2.c2.c2.c2.ceg<c2>:¦[loop]")
1580 m_play(1,2,3,4,5):break:case 3
1590 m_trk(1,"t132y48,0  v14@43p1o5l4q4{brbb}q8<g2r16 o4@46v13l8¦:30{cr}:¦")
1600 m_trk(2,"     y49,100v14@43p2o5l4q4{brbb}q8<g2r16 o1@47v14l8¦:4r.c64&fc-64&e-2r..:¦")
1610 m_trk(3,"     y50,50 r2.                          r16 o2@52v10l4r16¦:4e2..:¦e4@51v1c32")
1620 m_play(1,2,3):endswitch
1630 m_trk(6,"v14@13o3@60c<g<@50c>v10@52g4"):m_trk(7,"v13@59o3@12fee-dd-cd-de-ef")
1640 m_trk(8,"v10@14o6@28g&f+&f&e&f&f+&f&e&d+&e&f&e&d+")
1650 endfunc
1660 /* <初期設定>.
1670 func init()
1680 mes={"READY?","「ちょっと休憩・・・」","やっと魔法使いに会えました・・・",
1690      "「もう、ダメだぁ～!!」","MISS!!","GAME  OVER","CLEAR!!"}
1700 int c(31)={0,27920,55270,2,10264,14378,1024,18064,17158,10574,21144,42284,65534,
1710            35608,50406,57044,0,512,17920,34436,51136,65472,2,0,0,0,0,0,0,0,65534}
1720 int e(7)={1140522998,609821202,609297426,1111704570,684184,1313820277,22,786687}
1730     f=fopen("Wishx.DAT","r")
1740      fread(d,7426,f) :for i=0 to 14:freads(s,f):mes(7+i)=s:next
1750     fclose(f) :dmove(d,5632,fdall,0,1500):dmove(d,7132,fd,0,294)
1760 screen 0,2,1,1:mouse(4):mouse(2):color[0,1984]
1770  sp_init():for i=0 to 31:sp_color(i and 15,c(i),1+i¥16):next
1780  for i=0 to 21:dmove(d,i shl 8,d,0,256):sp_def(i,d):next
1790 window(0,0,511,511):vpage(0)
1800 for i=0 to 6:palet(i+1,hsv(i*5,31,i*4)):palet(8+i,hsv(120,10,i*5)):next
1810 fill(0,0,11,11,1):for i=0 to 3:j=i-2 and i>1:box(i,i,11-j,11-j,5-i):next
1820 for i=0 to 11:line(0,i,11,i,5-abs(4-i mod 9),12632256 shr i and 65535):next
1830 fill(12,12,23,23,8):fill(12,12,19,19,11):fill(18,18,23,23,14)
1840 for i=0 to 23:get(0,i,23,i+1,d):fill(0,i,23,i+1,0):put(24-i,i,47-i,i+1,d):i=i+1:next
1850 for i=0 to 47:get(i,0,i+1,23,d):fill(i,0,i+1,23,0):put(i,i¥2,i+1,i¥2+23,d):i=i+1:next
1860 get(14,12,35,23,d):dmove(e,0,wlp,8,32):dmove(d,0,wlp,40,264)
1870 get(14,24,35,35,d):dmove(e,0,flp,8,32):dmove(d,0,flp,40,264) :wipe()
1880 i=intaddr(x):wlp(0)=i:flp(0)=i :j=intaddr(y):wlp(1)=j:flp(1)=j
1890 for i=0 to 1:symbol(8+i,16,"Hi・SCORE",1,1,0,192,0)
1900              symbol(160+i,16,"REST",1,1,0,249,0)
1910              symbol(8+i,176,"FLOOR    MATERIALS",1,1,0,192,0)
1920              symbol(160+i,176,"BONUS",1,1,0,255,0)
1930              symbol(160+i,192,"SCORE",1,1,0,255,0)
1940              symbol(288-i*4,60-i*6,ttl,1,1,2,i*255,0)
1950              symbol(306+i,84,"WELCOM TO THE WITCH TOWER.",1,1,0,255,0)
1960              symbol(330+i,208,"CONTINUE-A START-B",1,1,0,254,0):next
1970 symbol(92,374,"Floor",1,1,2,255,0)
1980 symbol(298,164,"(C)1990 松浪明彦/1998 和々草",1,1,0,255,0)
1990 endfunc
2000 /* お疲れさまでした ××× ありがとうございました。
```

評…大丈夫。問題なし!(影)



by こがらす丸

評…400……!(影)



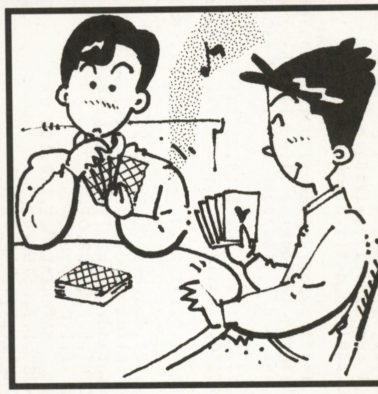
by 椎本YOD

PC-E500シリーズ用

おなじみトランプ・ゲームのポケコン版

Hearts（ハーツ）

上杉　恵一（20歳）



内容&難点

ご存じWindowsに入っているゲーム「ハーツ」をポケコンに移植してみました。オールBASICなのでリストが長く，多少処理が遅いのが難点。思考ルーチンが賢くないのが超難点なゲームです。

遊びかた

プログラムを実行するとき，20行目の変数GTがゲームの回数になっているので，適当に変更してください。初期値は10回です。30行目の変数BEは音のON/OFFです。

操作は左右キーで手札上のカーソル移動，スペース・キーで場に出すカードを決定です。

ルール

基本的にはオリジナルのそれと同じですが，シュート・ザ・ムーンはありません。また，ゲームのはじめに行なうカード交換もありません。

最初は1人につき13枚のカードを手札として持ちます。その中にクラブの2を持つプレイヤーが親になります（親プレイヤーの左には＊が表示されます）。

親はハート以外の好きなカードを場に出すことができます。ハートを出せるのは，手札がハートのみになった場合だけです。

子は親と同じマークのカードを出さなくてはなりませんが，同じマークがない場合は好きなカードを出すことができます。

場に出されたカードのうち，親と同じマークでもっとも強いカード（A<K）を出したプレイヤーが負けになり，つぎの親になります。

負けたプレイヤーには，場のカードのうち，ハート1枚につき1点，スペードのQについては12点が加算されます。

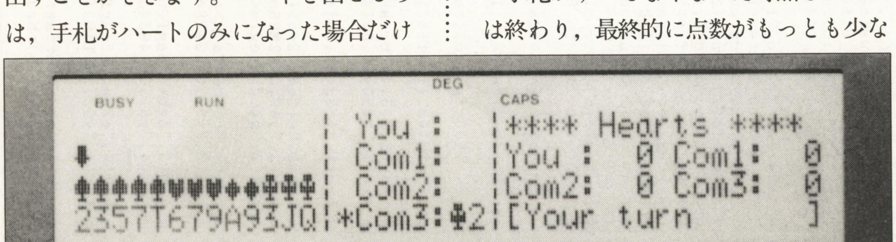
手札がすべてなくなった時点でゲームは終わり，最終的に点数がもっとも少なかったプレイヤーの勝ちとなります。

《第1表》変数表

TC	各プレイヤーの手札配列
BC	各プレイヤーの場札配列
SRC	各プレイヤーの点数配列
SC	シャッフル用配列
DT	各プレイヤーの手札の内容配列
BUF	汎用バッファ
FACE	プレイヤー番号
CX	カーソル・カードの位置

《第2表》サブルーチン表

＊PTC	手札表示
＊PC	カーソル表示
＊CHOISE	手札を場に出す
＊TCS	手札のソート
＊YOU	人間のルーチン
＊COM	コンピュータの思考
＊PSCR	スコア表示



▲《写真1》おなじみ「ハーツ」のポケコン版。手軽に遊ぶにはいい感じだゾ

CHECKER FLAG

影：これくらい簡単だとルールを覚えるのにはちょうどいいんじゃないかな？

編：スピードもそんなに遅くないですね。

Dr.D：確かにリストは長いが，ポケコン本体で打ち込みやすいリスト，そしてなによりゲームがおもしろければ長めのものでもどんどん掲載するゾ！

つぐ美：カセットテープに保存できる人は，カセットでも送ってくださると助かります。

最後に

コンピュータ相手（あまり賢くない思考ルーチンの可能性大）のトランプゲームをシリーズ化する予定（あくまで予定）です。とりあえず次回はセブン・ブリッジなどを考えています。

★参考にしたもの

・Windows95の「ハーツ」

『Hearats』のプログラム・リスト

```
1:'Hearts for PC-E500
10:CLEAR :CLS :RANDOMIZE
20:GT=10
30:BE=1 'ON/OFF
40:DIM TC(3,12,1),BC(3,1
   ),SC(3,12,1),SCR(3),D
   T(3,12),BUF(1)
50:C$="103E7E3E10"
60:GOTO 370
70:'SPACE 15
80:*CLCOM:LOCATE 24,3:PR
   INT "               "
   :RETURN
90:*CLOC:LOCATE 24,3:RET
   URN
100:*CLTC
110:'SPACE 13
120:LOCATE 0,2:PRINT "
             "
130:LOCATE 0,3:PRINT "
             "
140:RETURN
150:*PSCR:LOCATE 23,1:PR
    INT USING "You :###
    Com1:###";SCR(0);SCR
    (1)
160:LOCATE 23,2:PRINT US
    ING "Com2:### Com3:#
    ##";SCR(2);SCR(3):RE
    TURN
170:*PTC
180:FOR I=0 TO TURN
190:LOCATE I,2:PRINT CHR
    $ (TC(0,I,0)+232)
200:LOCATE I,3:PRINT MID
    $ ("A23456789TJQK",T
    C(0,I,1)+1,1)
210:NEXT :RETURN
220:*TCS
230:IF CX=TURN THEN RETU
```

★『幽遊白書～魔強統一戦～』を1万円で購入。最高デス。（大阪市・**風の民20歳**）……【**影**：1万円…1万円かぁ。私も欲しいのだけど，値段以前に見つけられなくてなぁ…。でも1万円かぁ…むぅぅ。**編**：1万円あればラーメンライス何回食べれますかね？**影**：うぅ～む……。】

```
RN
240:FOR I=CX TO TURN-1
250:TC(FACE,I,0)=TC(FACE
    ,I+1,0)
260:TC(FACE,I,1)=TC(FACE
    ,I+1,1)
270:NEXT :RETURN
280:*CHOISE
290:BC(FACE,0)=TC(FACE,C
    X,0):BC(FACE,1)=TC(F
    ACE,CX,1)
300:GOSUB *PUTBE1
310:LOCATE 20,FACE:PRINT
     CHR$ (BC(FACE,0)+23
    2);MID$ ("A23456789T
    JQK",BC(FACE,1)+1,1)
320:DT(FACE,BC(FACE,0))=
    DT(FACE,BC(FACE,0))-
    1:RETURN
330:*PC
340:IF ASC K$=14 AND TUR
    N<>0 THEN LOCATE CX-
    1,1:PRINT " "
350:IF ASC K$=15 AND TUR
    N<>0 THEN LOCATE CX+
    1,1:PRINT " "
360:GCURSOR (CX*6,14):GP
    RINT C$:RETURN
370:FOR I=0 TO 3:LOCATE
    13,I:PRINT "¦
    ¦":NEXT
380:FOR I=0 TO 3:LOCATE
    15,I:PRINT MID$ ("Yo
    u :Com1:Com2:Com3:",
    I*5+1,5):NEXT
390:LOCATE 23,0:PRINT "*
    *** Hearts ****"
400:LOCATE 23,3:PRINT "[
              ]"
410:GOSUB *PSCR
420:FOR GAME=0 TO GT-1
430:GOSUB *CLOC:PRINT "S
    huffling"
440:FOR I=0 TO 3:FOR J=0
     TO 12
450:SC(I,J,0)=I:SC(I,J,1
    )=J:DT(I,J)=0:NEXT :
    NEXT
460:FOR I=0 TO 3:FOR J=0
     TO 12
470:RI=INT (RND 4)-1:RJ=
    INT (RND 13)-1
480:BUF(0)=SC(RI,RJ,0):B
    UF(1)=SC(RI,RJ,1)
490:SC(RI,RJ,0)=SC(I,J,0
    ):SC(RI,RJ,1)=SC(I,J
    ,1)
500:SC(I,J,0)=BUF(0):SC(
    I,J,1)=BUF(1)
510:NEXT :NEXT
520:FOR I=0 TO 3:FOR J=0
     TO 12
530:TC(I,J,0)=SC(I,J,0):
    TC(I,J,1)=SC(I,J,1)
540:IF TC(I,J,0)=3 AND T
    C(I,J,1)=1 THEN OYA=
    I
550:DT(I,TC(I,J,0))=DT(I
    ,TC(I,J,0))+1
560:NEXT :NEXT
570:GOSUB *CLCOM:GOSUB *
    CLOC:PRINT "Sorting"
    ;
580:FOR I=0 TO 3:FOR J=0
     TO 11
590:FOR K=J+1 TO 12
600:IF TC(I,J,0)>TC(I,K,
    0)THEN 620
610:IF TC(I,J,0)=TC(I,K,
    0)AND TC(I,J,1)>TC(I
    ,K,1) THEN 620 ELSE
    640
620:BUF(0)=TC(I,J,0):TC(
    I,J,0)=TC(I,K,0):TC(
    I,K,0)=BUF(0)
630:BUF(1)=TC(I,J,1):TC(
    I,J,1)=TC(I,K,1):TC(
    I,K,1)=BUF(1)
640:NEXT :NEXT :PRINT ".
    ";:NEXT :GOSUB *CLCO
    M
650:FOR TURN=12 TO 0 STE
    P -1
660:GOSUB *CLTC
670:GOSUB *PTC
680:FACE=OYA
690:LOCATE 14,OYA:PRINT
    "*"
700:FOR L=0 TO 3
710:BC(FACE,0)=0:BC(FACE
    ,1)=0
720:ON FACE+1 GOSUB *YOU
    ,*COM,*COM,*COM
730:CX=0:NEXT
740:FOR I=0 TO 3
750:IF BC(OYA,0)=BC(I,0)
     AND BC(OYA,1)<=BC(I
    ,1) THEN LOSE=I:OYA=
    I
760:NEXT
770:FOR I=0 TO 3:IF BC(I
    ,0)=1 THEN SCR(LOSE)
    =SCR(LOSE)+1
780:IF BC(I,0)=0 AND BC(
    I,1)=11 THEN SCR(LOS
    E)=SCR(LOSE)+12
790:NEXT
800:FOR I=0 TO 2000:NEXT
     'WAIT
810:FOR I=0 TO 3:LOCATE
    20,I:PRINT " "::LOC
    ATE 14,I:PRINT " ":N
    EXT
820:GOSUB *PSCR
830:NEXT TURN:GOSUB *CLT
    C:NEXT GAME
840:BUF(0)=SCR(0)
850:FOR I=1 TO 3:IF BUF(
    0)>SCR(I) THEN WIN=I
    :BUF(0)=SCR(I)
860:NEXT
870:GOSUB *CLOC:PRINT "W
    inner: ";MID$ ("You
    Com1Com2Com3",WIN*4+
    1,4):END
880:*YOU
890:GOSUB *CLOC:PRINT "Y
    our turn"
900:GOSUB *PC
910:IF OYA=FACE AND TURN
    =12 THEN GOSUB *OF:G
    OTO 1000
920:K$=INKEY$
930:IF K$="" THEN 920
940:IF ASC (K$)=14 AND C
    X<TURN THEN CX=CX+1
950:IF ASC (K$)=15 AND C
    X>0 THEN CX=CX-1
960:GOSUB *PC
970:IF ASC (K$)=32 THEN
    980 ELSE 920
980:IF OYA=FACE THEN IF
    TC(FACE,CX,0)=1 AND
    DT(FACE,1)<>TURN+1 T
    HEN GOSUB *PUTBE2:GO
    TO 920
990:IF FACE<>OYA THEN IF
     DT(FACE,BC(OYA,0))<
    >0 AND TC(0,CX,0)<>B
    C(OYA,0) THEN GOSUB
    *PUTBE2:GOTO 920
1000:GOSUB *CHOISE
1010:GOSUB *CLCOM:GOSUB
     *TCS
1020:LOCATE CX,1:PRINT "
     "
1030:FACE=1:RETURN
1040:*COM
1050:GOSUB *CLOC:PRINT "
     Com";FACE;"Thinking
     "
1060:IF OYA=FACE AND TUR
     N=12 THEN GOSUB *OF
     :GOTO *GC
1070:FOR M=0 TO 3:FOR I=
     0 TO TURN
1080:BUF(0)=-1:BUF(1)=13
1090:FOR I=0 TO TURN
1100:IF DT(FACE,M)=0 THE
     N GOTO 1130
1110:IF TC(FACE,I,0)=M A
     ND TC(FACE,I,1)>BUF
     (0) THEN DT(FACE,M+
     4)=I:BUF(0)=TC(FACE
     ,DT(FACE,M+4),1)
1120:IF TC(FACE,I,0)=M A
     ND TC(FACE,I,1)<BUF
     (1) THEN DT(FACE,M+
     8)=I:BUF(1)=TC(FACE
     ,DT(FACE,M+8),1)
1130:NEXT :NEXT
1140:IF OYA<>FACE THEN G
     OTO 1180
1150:IF DT(FACE,1)=TURN+
     1 THEN CX=DT(FACE,9
     ):GOTO *GC
1160:CX=INT (RND 4)-1:IF
      CX=1 OR DT(FACE,CX
     )=0 THEN GOTO 1160
1170:CX=DT(FACE,CX+8):GO
     TO *GC
1180:IF DT(FACE,BC(OYA,0
     ))<>0 THEN CX=DT(FA
     CE,BC(OYA,0)+8):GOT
     O *GC
1190:IF DT(FACE,1)<>0 TH
     EN GOTO 1220
1200:CX=INT (RND 4)-1:IF
      CX=1 OR DT(FACE,CX
     )=0 THEN GOTO 1200
1210:CX=DT(FACE,CX+4):GO
     TO *GC
1220:CX=DT(FACE,5)
1230:*GC:GOSUB *CHOISE:G
     OSUB *TCS
1240:IF FACE=3 THEN FACE
     =0 ELSE FACE=FACE+1
1250:GOSUB *CLCOM:RETURN
1260:*OF
1270:FOR I=0 TO 12:IF TC
     (OYA,I,0)=3 AND TC(
     OYA,I,1)=1 THEN CX=
     I
1280:NEXT :RETURN
1290:*PUTBE1
1300:BEEP BE,100,10:RETU
     RN
1310:*PUTBE2
1320:BEEP BE,150,10:RETU
     RN
```


★12月号P123(100Kg)，つぐ美さんの体重ですね。じゃあ(10Kg)は？(山梨県甲府市・**外岡洋一19歳**)……【**つぐ美**：ふぅ～ん。そうだったの影さん。覚悟はいい？**影**：違う！ちょっとまった!!外岡クンが勝手にそう思ってるだけで，特に深いイミはなかったんだっ…！…！】

♬ THE GAME MUSIC PROGRAM

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降+SPICE+GS用

サンパギータ

～マリア・その2～

©SCE

栗田　英樹



マブハイ！

みなさんこんにちは。SPICE用リスト第22弾は，SCEの「サンパギータ」より「マリア・その2」をお届けします。この曲はタイトル画面でも流れます。「やるドラ」第3弾である「サンパギータ」は，それまでの2作品とは趣が全く異なります。発売後すぐに入手したものの，ゲームを始めたのが11月に入ってからなので，ほとんどゲームは進んでいません。これからじっくり楽しもうと思います。全然関係ないですけど，アップルシードの5巻って……。

リストについて

今回のリストの特筆すべき点は，SC-55とSC-88Proの両方に対応していることです。まずは掲載リストをそのまま入力します。この状態ではSC-55用のリストとなっています。SC-88Pro用にするためには，11行目の#music-name及び15行目の#instrumentをコメント行にして，12行目と16行目の行頭の空白文字を削除します。さらに，67行目から82行目まで（“for SC-55”と書いてある部分)をコメント行にして，86行目から101行目まで（“for SC-88Pro”と書いてある部分）の行頭の空白文字を削除します。これらの箇所はセミコロンではなくて空白文字によってコメント行扱いをさせています。コメントキャラクターとしてセミコロンを用いると，その行のチェックサムは計算されませんが，空白文字を用いるとチェックサムが計算されます（SMC V1.13B時点での仕様）。

音色選択をSC-88Proで行なったらすべてがSC-55にない音色でした。しかし，SC-88Pro専用のリストにすると読者を限ってしまうことになるので，音色と音量だけを変更することによって両方の音源に対応するリストを載せることができました。本当ならSC-88Pro版ではインサーションエフェクトなども使いたいところですが，SC-55版との兼(か)ね合いもあり，インサーションエフェクトどころかシステムエフェクトのデイレイも利用していません。SC-88Proをお持ちの方は，ぜひSC-88Pro版のほうで聴いてください。さらに欲をいえば，トラック4のカバサはPC50のEthnicマップの音色を使いたいところですが，リストが煩雑になるのでPC1のStandard 1マップの音色を使いました。

SC-55版では今回もボイスリザーブが重要です。いつもはバスドラムとスネアドラムを別のトラックで記述していますが，今回はトラック2にまとめて記述しています。

最後に

掲載リストについての質問等はE-mailでも受け付けています。

E-mail:hawata@ss.titech.ac.jp

『サンパギータ～マリア・その2～』のゲーム・ミュージック・プログラム・リスト

```
==== sg002.smc ====

 1 : ;-------------------------------------------------------------
 2 : ;         「サンパギータ」より「マリア・その2」
 3 : ;         データ入力        栗田英樹
 4 : ;         コンパイル確認    SMC V1.13B
 5 : ;-------------------------------------------------------------
 6 : #include         <smfstd.smi>
 7 : #include         <smf_gm.smi>
 8 : #include         <rol_gs.smi>
 9 : #include         <yuu.smi>
10 : ;-------------------------------------------------------------
11 : #music-name      "マリア・その2 from サンパギータ (SCE) for SC-55"
12 :  #music-name     "マリア・その2 from サンパギータ (SCE) for SC-88Pro"
13 : #copyright       "Copyright (C) 1998 SCE"
14 : #programmer      "栗田英樹"
15 : #instrument      "Roland SC-55 series"
16 :  #instrument     "Roland SC-88Pro series"
17 : ;-------------------------------------------------------------
18 : #division        48
19 : #tempo           90
20 : #beat            4/4,48,8
21 : ;-------------------------------------------------------------
22 : @s      001,0,  72,1,0,         24,24,8191,     0,0,0,  @e      ; up
23 : @s      002,0,  72,1,0,         24,24,-8192,    0,0,0,  @e      ; down 1
24 : @s      003,0,  168,1,0,        24,24,-8192,    0,0,0,  @e      ; down 2
25 : ;-------------------------------------------------------------
26 : #define drum-pan:${NRPN-DRUM-PANPOT:?1,$40+?2,0}
27 : #define drum-pitch:${NRPN-DRUM-PITCH:?1,$40+?2,0}
28 : #define S:s?1?2,256,-1
29 : #define W:@{REM:"Initial wait"} @?A,??x @?B,2 r92+??C
30 : #define X:@?A,??x @?B,2 r84-??C
31 : #define Name:@{TRACK-NAME:?1}
32 : #define init:@{REM:"Bend range"} ${bend-range:?1} r2 ¥
33 :              @{REM:"Bend set"} @B?2 r2 ¥
34 :              @{REM:"Reverb send level"} ${rev-level:?3} r2 ¥
35 :              @{REM:"Chorus send level"} ${cho-level:?4} r2 ¥
36 :              @{REM:"Key shift"} ${key-shift:?5} r4
37 : #define init-Nop:r2 r2 r2 r2 r4
38 : ;-------------------------------------------------------------
39 : 2       ${Name:"Drum (Kick & Snare) & System"}  @z1
40 : 3       ${Name:"Drum (Bongo)"}                  @z10     $W
```


★じっくりと読む暇がしだいに消滅していきます。困ったことだ。（神奈川県相模原市・西村太一14歳）……【影：う～ん，人生で一番自由な時間が多い学生時代にそんなこと言うなんて…。Dr.D：なにをわかったようなことを…。編：最近の学生さんは忙しいようですね。】

```
4       ${Name:"Drum (Cabasa)"}                     @z10    $W
5       ${Name:"Bass"}                              @z1     $W
6       ${Name:"Zither"}                            @z2     $W
7       ${Name:"Pad"}                               @z3     $W
8       ${Name:"Bell"}                              @z4     $W
;-----------------------------------------------------------------------
2       @{REM:"GS reset"}           ${ROLAND-GS-RESET:}          r4
2       @{REM:"Reset controllers"} ${RESET-ALL-CONTROLERS:}      r4
2       @{REM:"Reverb"} ${rev-mac:$03} ${rev-chr:$03} ${rev-lpf:$00}
2        ${rev-lev:$40} ${rev-tim:$48} ${rev-dfb:$00} ${rev-stc:$00} r2
2       @{REM:"Chorus"} ${cho-mac:$02} ${cho-lpf:$00} ${cho-lev:$3C}
2        ${cho-fbk:$00} ${cho-del:$00} ${cho-rat:$20} ${cho-dep:$04}
2        ${cho-str:$7F} r2
2       @{REM:"Voice Reserve"}
2       ${voice-reserve:0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0} r84 @z10
;-----------------------------------------------------------------------
;                   Bend range, Bend set, Reverb, Chorus, Key shift
2                   ${init: 2, 0, 40,  0,   0}
3,4                 ${init-Nop:}
5                   ${init: 2, 0, 20,  0, -12}
6                   ${init: 2, 0, 40, 16,   0}
7                   ${init: 2, 0, 40,  0,   0}
8                   ${init: 2, 0, 40,  0,   0}
;-----------------------------------------------------------------------
;       for SC-55
;-----------------------------------------------------------------------
2              @000 r1 v080 r1 w127 r1 p064 r1 M0          $X
3,4                 r1      r1      r1      r1             $X
5              @035 r1 v095 r1 w127 r1 p064 r1 M0          $X
6       @@127,0 @016 r1 v090 r1 w127 r1 p064 r1 M0         $X
7       @@008,0 @005 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 M0         ;$X
7              r1 ${e-at2:+4}                              $X-1
8       @@127,0 @038 r1 v060 r1 w127 r1 p064 r1 M0         ;$X
8              r1 ${random-pan:}                           $X-1
;-----------------------------------------------------------------------
2       i 0 o2 @%1 L16 u080 @q0 q%2  @[+20 @]-20
3       i 0 o4 @%1 L16 u080 @q0 q%3  @[+20 @]-20
4       i 0 o4 @%1 L16 u080 @q0 q%5  @[+30 @]-30
5       i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%2  @[+10 @]-10
6       i 0 o2 @%1 L16 u080 @q1 q%2  @[+10 @]-10
7       i 0 o2 @%1 L16 u090 @q1 q%1  @[+10 @]-10
8       i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%3  @[+10 @]-10
;-----------------------------------------------------------------------
;       for SC-88Pro
;-----------------------------------------------------------------------
 2             @000 r1 v080 r1 w127 r1 p064 r1 M0          $X
 3,4                r1      r1      r1      r1             $X
 5      @@004,0 @035 r1 v090 r1 w127 r1 p064 r1 M0         $X
 6      @@017,0 @015 r1 v095 r1 w127 r1 p064 r1 M0         $X
 7      @@001,0 @092 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 M0         $X
 8      @@010,0 @098 r1 v060 r1 w127 r1 p064 r1 M0         ;$X
 8             r1 ${random-pan:}                           ;$X-1
 8             r1 ${e-rt2:-12}                             $X-2
;-----------------------------------------------------------------------
 2      i 0 o2 @%1 L16 u080 @q0 q%2  @[+20 @]-20
 3      i 0 o4 @%1 L16 u090 @q0 q%3  @[+20 @]-20
 4      i 0 o4 @%1 L16 u090 @q0 q%5  @[+30 @]-30
 5      i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%2  @[+10 @]-10
 6      i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%2  @[+10 @]-10
 7      i 0 o2 @%1 L16 u090 @q1 q%1  @[+10 @]-10
 8      i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%3  @[+10 @]-10
;-----------------------------------------------------------------------
;       Sequence
;-----------------------------------------------------------------------
#define bongo01:d-rcr rrd-d- d-d-cr rrd-d-
#define bongo02:d-rcr rrd-d- d-d-cr r4
#define cabasa:|:4 a]]a[aa[ :|
#define drum00:r8.r48]]e48[e48[e4
#define drum01:crr]c[ ecrr crrr errr
#define drum02:crr]c[ ecrr crrr eree
#define drum03:r4]d4[
#define zither:Z-12 |:2 d.g4 c.f4 >b.<e4 >a1 < :| Z0
#define bell01:|:2 f>a<d>a< :|
#define bell02:|:2 f>gbg< :|
#define bell03:|:2 e>gbg< :|
#define bell04:|:2 e>faf< :|
#define bell05:|:2 d>faf< :|
#define bell06:|:2 d>eg+e< :|
#define bell07:|:2 c+>eae< :|
#define bell08:c+>ea<c+ ea<c+e>
#define bell09:>b<c+>ae c+>bae<<
#define pad01:a&<c&d&f2> g&b&<d&f2> g&b&<c&e2> f&a&<c&e2>
#define pad02:f&a&b&<d2> e&g+&b&<d2> e&a&<c+1>
#define L:,%0
#define gup:${S:b,1} ?1 $L
#define gdown:${S:b,2} ?1 $L
#define gdown1:${S:b,3} ?1 $L
;-----------------------------------------------------------------------
;       A part
;-----------------------------------------------------------------------

;                 10  1  2  3  4  5  6  7  8  9 11 12 13 14 15 16
2       ${voice-reserve:03,01,02,08,02,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00}
;                 Dr Bs Zi Pd Be

*       Drum
2       |:7 r1 :| r2 ${drum00:}
3       |:8 ${bongo01:} :|
4       |:8 ${cabasa:} :|

*       Bass
5       o2 L16
5       |:7 r1 :| r2.agff+

*       Zither
6       o5 L 2
6       ${zither:}

*       Pad
7       o3 L 0
7       |:2 ${pad01:} ${pad02:} :|

*       Bell
8       o6 L16
8       ${bell01:} ${bell02:} ${bell03:} ${bell04:}
8       ${bell05:} ${bell06:} ${bell07:} ${bell08:} <

8       ${bell01:} ${bell02:} ${bell03:} ${bell04:}
8       ${bell05:} ${bell06:} ${bell07:} ${bell09:} >

;-----------------------------------------------------------------------
2,3,4,5,6,7,8   |:0 @{REM:"Loop Start"}
;-----------------------------------------------------------------------
;       B part
;-----------------------------------------------------------------------

;                 10  1  2  3  4  5  6  7  8  9 11 12 13 14 15 16
2       ${voice-reserve:03,01,02,08,02,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00}
;                 Dr Bs Zi Pd Be

*       Drum
2       |:2 |:3 ${drum01:} :| ${drum02:} :|
3       |:2 |:3 ${bongo01:} :| ${bongo02:} :|
4       |:8 ${cabasa:} :|

```

★冬がきます。（北海道北見市・**青山義市23歳**）……【**影**：こたつの冬！鍋物の季節！そして〆切の冬……年末進行が…。あう…。**つぐ美**：今からそんなんじゃ乗り切れないわよ！要は気合い!!がんばるわよ！**編**：う～ん，これだけ元気ならつぐ美ちゃんはOKですね。影さんは…。】

```
176 : *      Bass
177 : 5      o2 L16
178 : 5      |:2 g8.grarb-<c2> f8.frgrab-2 e8.erfrga4.b<c+ : d2+8c8>b-8a8 :|
179 : 5      <d1
180 :
181 : *      Zither
182 : 6      o5 L 2 I5
183 : 6      ${zither:}
184 : 6      I0
185 :
186 : *      Pad
187 : 7      o3 L 0 I5
188 : 7      |:2 ${pad01:} ${pad02:} :|
189 : 7      I0
190 :
191 : *      Bell
192 : 8      o6 L16 I5
193 : 8      ${bell01:} ${bell02:} ${bell03:} ${bell04:}
194 : 8      ${bell05:} ${bell06:} ${bell07:} ${bell08:} <
195 :
196 : 8      ${bell01:} ${bell02:} ${bell03:} ${bell04:}
197 : 8      ${bell05:} ${bell06:} ${bell07:} ${bell09:} >
198 : 8      I0
199 :
200 : ;----------------------------------------------------------------------
201 : ;      A' part
202 : ;----------------------------------------------------------------------
203 :
204 : ;                  10  1  2  3  4  5  6  7  8  9 11 12 13 14 15 16
205 : 2      ${voice-reserve:03,01,02,08,02,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00}
206 : ;                     Dr Bs Zi Pd Be
207 :
208 : *      Drum
209 : 2      |:15 ${drum03:} :| ${drum00:}
210 : 3      |:8 ${bongo01:} :|
211 : 4      |:8 ${cabasa:} :|
212 :
213 : *      Bass
214 : 5      o3 L 2
215 : 5      d${gup:g} <${gdown:c}>f ${gdown:b}e4.f+16g+16 ${gdown1:a1}
216 : 5      L16 d2 g8<g8+16fed c4.>gf+ ${gup:f2} b2${gdown:e2} >a2.agff+
217 :
218 : *      Zither
219 : 6      o5 L 2
220 : 6      ${zither:}
221 :
222 : *      Pad
223 : 7      o3 L 0
224 : 7      |:2 ${pad01:} ${pad02:} :|
225 :
226 : *      Bell
227 : 8      o6 L16
228 : 8      ${bell01:} ${bell02:} ${bell03:} ${bell04:}
229 : 8      ${bell05:} ${bell06:} ${bell07:} ${bell08:} <
230 :
231 : 8      ${bell01:} ${bell02:} ${bell03:} ${bell04:}
232 : 8      ${bell05:} ${bell06:} ${bell07:} ${bell09:} >
233 :
234 : ;----------------------------------------------------------------------
235 : ;2,3,4,5,6,7,8            @%1 r1 @{REM:"End of track"} @e
236 : 2,3,4,5,6,7,8             :| @%1 r1 @{REM:"End of track"} @e
237 : ;----------------------------------------------------------------------
238 : ;      end of file.
239 : ;----------------------------------------------------------------------
240 : ;      以下は確認用データです。入力する必要はありません。
241 : ;・クロックカウント情報
242 : ;      Trk:      Total: LP Start:    LP End:  LP Total
```

```
243 : ;          1:        0mc
244 : ;          2:     8354mc     1728mc     4800mc     3072mc
245 : ;          3:     8355mc     1728mc     4800mc     3072mc
246 : ;          4:     8357mc     1728mc     4800mc     3072mc
247 : ;          5:     8422mc     1728mc     4800mc     3072mc
248 : ;          6:     8398mc     1728mc     4800mc     3072mc
249 : ;          7:     8447mc     1728mc     4800mc     3072mc
250 : ;          8:     8361mc     1728mc     4800mc     3072mc
251 : ;・チェックサム
252 : ;      1      6     11     16     21     26     31     36     41     46    Total
253 : ;   0 ..... PU7C. L65U7 X.HNU .7A3. 6KWZM 1.... 7T.S. YNEU9 .TC29  F0FC
254 : ;  50 H6G8A ..JRS BJK.. .JYNF L0KK. RCL4E CE... JYS5B LGR.R X54YC  47C8
255 : ; 100 E...B 5YRKL 7A1FS P76T8 D61W3 7H... ..M.. TKLE. 909.J WG.NF  080E
256 : ; 150 7.TJK F.KS. .C... ..M.. T5ME. 906J. JBG2. NF7J. TPKF. KS3..  EDAD
257 : ; 200 ....M ..TAL E.9E5 D.JWG .NF7. TJKF. KS... A.... ..... .....  8063
258 : ;----------------------------------------------------------------------
259 : ;Total 3WUS4 K029J SB94M N5NS8 F5T7A 913PD GZJ00 HKA4C FAKSL NA7XJ  1B50
260 : ;----------------------------------------------------------------------
```

共通MIDI-MML言語「SPICE」システム

私たちBM音楽スタッフ一同は，さまざまな機種・環境で共通に使えるMML(Music Marco Language)システムを制作しました。その名も「SPICE」。このシステムは，現在インターネット上で公開されています。現在の最新版はV1.13Bです。

共通MIDI-MML言語「SPICE」システムは，以下の特徴をもっています。

●MMLを変換してSMF（スタンダードMIDIファイル）を出力する。

●動作環境はX68000，MS-DOS，Windows95，NT(コンソール)，Free BSD，およびLinux，すべての環境で同じMMLファイルを同じ方法で使用できる。

●対応音源は，GM，GS，XGが用意されているが，さらにユーザーが拡張することも可能。

●フリーウエアであり，配布規定を守るだけで，無料で使用できる。

「SPICE」システムは，以下のWEBページ上で公開されています。

URL＝http://www.shonan.ne.jp/~gorry/spice/

「SPICE」システムについての質問は，このホームページから参照できる会議室か，以下のアドレスへのE-MAILで受け付けています。

E-MAIL＝gorry@shonan-inet.or.jp

「SPICE」システムを使用したミュージック・プログラムの投稿を本誌でも受け付けています。上記E-MAILか以下の宛先までご応募ください。

〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部
「ミュージック・プログラム・コーナー」係

★(98年11月号) P198のスタンプ押してる人っ！めちゃ気合いはいってる。(広島市・**石原裕也25歳**)……【**影**：あれが，スタンプラリー等での礼儀正しい押し方である。見習うように。**つぐ美**：やーよ，恥ずかしい。**影**：なに～！この美しく伸びたワキのラインの……。】

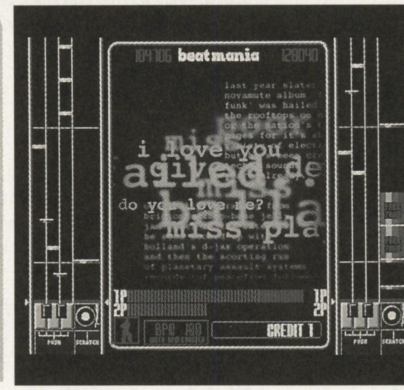
♬ THE GAME MUSIC PROGRAM

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降+SPICE+XG用

ビートマニア ~HOUSE~

©KONAMI

メモル(22歳)



C'mon, Shake it up!

今回はビートマニアHOUSEの曲です。XG音源用です。リストがちょっと長めですが，これでも結構削った部分があるんです。

今回はXGにかなり依存するデータになってしまいました。他の音源でも「聴けたもんじゃない」というほどではないと思いますが，少々耳障りなところがあります。

曲について

CDに収録されている曲と実際のゲーム中の曲では結構違いがあるみたいなのですが，このプログラムでは両方を混ぜたような感じにアレンジしてあります。

一番苦労したのは後半のヴォーカルですね。ビブラートを調整したりして，歌っている感じを出そうと試みました。それからこの曲の要(かなめ)となる909ハイハットの音ですが，MU10には入っていないのでタンバリンを加工してそれっぽい音にしてみました。でもやはり本物にくらべると全然弱いです。

E-mail:tak-y@geocities.co.jp

★参考にしたもの

・CD"beatmania 2ndMIX complete"(KICA7872)

GORRY先生より一言

家庭用でも大人気，アーケードでも3が出て行列ができてますね。かく言うわが家でも日々修行が行なわれています。

ボーカルやら909の音色やらに苦労したとのことですが，結果，これで何の遜色もない，MIDI音源としてごく自然な仕上がりになっています。

そういえば…PS版はかなり低音が強くでます。この低音，かなり遠くまで響きますので…音量には注意しましょうね…プレイしていると気づかないですから。

『ビートマニア ～HOUSE～』のゲーム・ミュージック・プログラム・リスト

```
==== bm_houxg.smc ====

;-------------------------------------------------------------------------
; beat mania --  house
;               20,november(single mix)
; (C)1998 KONAMI                                     Programmed by メモル
;-------------------------------------------------------------------------
#include        <smfstd.smi>
#include        <smf_gm.smi>
#include        <yam_xg.smi>
;---------
#copyright       "(C)1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED."
#music-name      "beat mania -- 20,november(single mix)  for XG"
#programmer      "MEMORU"
#instrument      "YAMAHA XG"
#division        48
#tempo           130
#beat            4/4,48,8
;---------
#define k:o2i-1u85       ; Bass drum
#define s:o2i4u89        ; Snare drum
#define t:o2i3u91c0c-(66);Hand Clap
#define l:o2i8u85        ; Hihat close
#define o:o3i6u93        ; Hihat open
#define H:o4i2u108       ; High Conga
#define M:o4i3u106       ; Mid Conga
#define y:o3i9u86        ; Crash Cymbal L
#define K:o2i0u64        ; Bass drum 2
#define T:o2i2u60        ; Snare drum 2
#define S:o2i-2u53c0$Tc  ; Snare drum 3
```

★自分の正体が友人にあっさりとバレてしまった。う～ん困った。(茨城県北茨城市・暇人π面相改めなすび16歳)……【影：正体というと，実は破壊魔だったとか。編：そんな，影さんじゃあるまいし。影：……編君，最近それ口ぐせっぽくなってない？編：気のせいですよ。】

```
;--------
#define smcinit:@%1 @<-1 @>+1 @[-3 @]+3 @Q1
#define progxg:@g0,0r%1@g32,?2 r%1 @?1 -1 r%1
#define drumxg:@g0,127r%1@g32,0r%1 @?1 -1 r%1
#define mixer:v?1 r%1 p?2 r%1 ${REVERB-DEPTH:?3} r%1 ¥
              ${CHORUS-DEPTH:?4} r%1 ${VARIATION-DEPTH:?5} r%1
;--------
#define pu:@?A,??p @?B,?1 @?C,??C @?A,76 @?A,??C @?B,?4 ¥
              @?D,??D @?A,?D @?B,?3 ¥
              @s127,0,%??C,?D,?C,@e sb127,256,%?2 ?5 sb0
;--------
#define dr-cutoff:${NRPN-DRUM-CUTOFF-FREQUENCY:?1,?2,0} r%1
#define dr-reso:${NRPN-DRUM-RESONANCE:?1,?2,0} r%1
#define dr-pitch:${NRPN-DRUM-PITCH:?1,?2,0} r%1
;-----------------------------------------------------------------------
2       @z1  @{TRACK-NAME:"Piano"}
3       @z2  @{TRACK-NAME:"Piano low"}
4       @z11 @{TRACK-NAME:"Piano gliss"}
5       @z3  @{TRACK-NAME:"Bass"}
6       @z6  @{TRACK-NAME:"Sine BD"}
7,8,9   @z10 @{TRACK-NAME:"Drums"}
10      @z7  @{TRACK-NAME:"Synth1"}
11      @z4  @{TRACK-NAME:"Brass"}
12      @z5  @{TRACK-NAME:"Chorus"}
13      @z8  @{TRACK-NAME:"Strings"}
14      @z9  @{TRACK-NAME:"Vocal"}

1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14          ${smcinit:}
;-----------------------------------------------------------------------
2       @{REM:"GM system on"}  ${GM-SYSTEM-ON:} r%24
2       @{REM:"XG system on"}  ${XG-RESET:} r%8

2       @{REM:"Reverb setting(HALL1)"}
2       ${X-REVERB-TYPE:$01,$00} r%1
2       ${X-REVERB-PARAMETER-4:7} r%1             ;HPF Cutoff
2       ${X-REVERB-PARAMETER-5:47} r%1            ;LPF Cutoff

2       @{REM:"Chorus setting(CHORUS3)"}
2       ${X-CHORUS-TYPE:$41,$02} r%1
2       ${X-CHORUS-SEND-CHORUS-TO-REVERB:10} r%1

2       @{REM:"Variation setting(DELAY L,R)"}
2       ${X-VARIATION-TYPE:$06,$00} r%1
2       ${X-VARIATION-CONNECTION:1} r%1           ;(System)
2       ${X-VARIATION-PARAMETER-16:58} r%1        ;EQ High Gain

2       ${X-CH-ELEMENT-RESERVE:15,0} r%1 ${X-CH-ELEMENT-RESERVE:9,2}
2       r%19
3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14    r%60
;--------
2,3,4,5,6,7,10,11,12,13,14 ${BENDER-RANGE:12} r%1 @B0 r%1 w127 r%1 M0 r%1

2       ${progxg: 3, 0} u98  o4 l0 q%0 ${mixer:93,64,34,36,10}
3       ${progxg: 2, 0} u100 o2 l16 q%2 ${mixer:96,64,37,31,10}
4       ${progxg: 2, 0} u105 o4 l8 q%0 ${mixer:98,54,30,21,18}
5       ${progxg:81,18} u89  o2 l8 q%0 ${mixer:116,64,37,13,6}
6       ${progxg:81,66} u127 o2 l8 q%1 ${mixer:106,64,30,0,0}
7       ${drumxg:26} l16 q%0 ${mixer:92,64,64,3,0}
8       l16 q%0 r%12
9       l16 q%0 r%12 @]+12 @[-12
10      ${progxg:82,40} u91 o4 l8 q%0 ${mixer:88,64,30,3,0}
11      ${progxg:62, 0} u96 o4 l16 q%0 ${mixer:102,64,45,15,30}
12      ${progxg:55,40} u100 o4 l16 q%0 ${mixer:92,64,46,25,16}
13      ${progxg:49, 0} u75 o4 l0 q%0 ${mixer:71,64,45,16,0}
14      ${progxg:85, 0} u100 o4 l8 q%1 ${mixer:94,64,47,16,23}
;--------
2,3,4,5,6,8,9   r%24
7       ${dr-reso:57,40} ${dr-pitch:39,62} ${dr-reso:39,0}
7       ${dr-pitch:34,67} ${dr-reso:34,73} ${dr-pitch:38,65}
7       ${dr-cutoff:54,53} ${dr-reso:54,116}
7       r%17
10      ${BRIGHTNESS:82}r%1 ${HARMONIC-CONTENT:99}r%1 ${ATTACK-TIME:67}
10      r%22
11      z12 r%24
12      ${NRPN-VIBRATE-RATE:67,0}r%1 ${NRPN-VIBRATE-DELAY:70,0}r%1
12      ${NRPN-VIBRATE-DEPTH:68,0} r%22
```


★台風でアンテナが飛んでゆき，停電になった。パソコンもTVも何もすることがなく１日暇だった。むなしい。（大阪府羽曳野市・**渡辺和紀23歳**）
……【**影**：アンテナ…電波が……。**つぐ美**：東京はたいした被害もなかったみたいだけど…。停電かぁ…大変だったね。】

```
13          ${HARMONIC-CONTENT:68} r%24 r%1
14          ${BRIGHTNESS:56}r%1 ${HARMONIC-CONTENT:88}r%1 ${RELEASE-TIME:0}
14          r%1 ${NRPN-VIBRATE-DELAY:80,0}r%1 ${NRPN-VIBRATE-DEPTH:66,0}
14          z12 r%20

2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14  r2
;------------------------------------------------------------------------------
@s1, 8191, 58,29,-8192, @e
5           sb1,256,0
@s2, 8191, 24,16,-8192, @e
6           sb2,256,0
@s3, 0, 4,0,0, 20,10,-84, @e
6           sw3,256,0 i4
;--------
#define p:${HOLD-1:127}
#define q:${HOLD-1:0}
#define P1:<b&>d&f+&]a?1[
#define P2:<b&>d+&e&]g+?1[
#define P3:<b&>c&e&]g?1[
#define P4:<a&b&>d&]f+?1[

2           ${P1:4.} ${P2:2+24} e24f+24 ${P3:4&} a8 ${P4:4.&}$p e8d8$q
2           ${P1:4.} ${P2:2+24} e24f+24 ${P3:8&}$p f+8e8$q  ${P4:8+2}

3           g4. c+2&c+8 d4. g2&g8
3           g4. c+2&c+8 d4. g2&g8

13          |:2 ${P1:4.}${P2:2+8} ${P3:4.}${P4:2+8} :|

7           $k
6,7         r1r1 c4c4c4c4 c4c4c4c4

4,5,8,9,10,11,12,14      |:4 r1 :|
;--------
2           |:4 ${P1:8} r8r2. :|
3           |:4 g8 r8r2. :|
4           |:4 r1 :|

5           g4r2. g4r2. g4r2. g4r2.-%3
5           sb0 ${progxg:39,20} o1 q%4 u74 v92

6           |:4 c4c4c4cc :|

#define Y:$yc0$kc

7           |:3 $Y4c4c4c8c8 :|
7           $Y8$scc$Y8$sccc0$Y$scc8 $Y0 o0i5u87 c8c8

8           |:8 r8 $oc0$Mcc c8 $oc0$Hc8 :|

9           |:4 $Kc8c8$S8$Tc[cr%1]$Kc0$Tc[c]$S8 : $Tc[c]c[c16-%1] :| r4-%1

10,11,12,13,14  |:4 r1 :|
;--------
2           ${P1:8.}r16 ${P1:8.}r16 r16 ${P2:8} ${P2:16} r8 ${P2:8}
2           r8 ${P3:8} r16 ${P3:8} r16 ${P4:8} r16 ${P4:16} r8 ${P4:8}
2           r8 ${P1:8} r16 ${P1:8.} ${P2:8} r16 ${P2:16} r8 ${P2:8}
2           r8 ${P3:8} r16 ${P3:8} r16 ${P4:8} r16 ${P4:16} r8 ${P4:8}

3           ] q%3
3           g8.rg8.rc+8.rc+8.r d8.rd8.g8rgrg8r8
3           g8.rg8.c+8rc+rc+8r8 d8.rd8.d8rdrd8r8

#define gliss:q-%5 o7 l96 gfedc<bag fedc<bagf edc<ba%6r

4           r1 r1 r1 r2. ${gliss:}

6           |:4 c4c4c4cc :|

7           $Y4$kc4c4c8c8 |:2 c4c4c4c8c8 :|
7           $kc0$sc8cc$kc8$scc $kc0$scccc$kc0$scc$kc0$scc

10          r1r1 a4]>c+<[[g+&g+2 g4]]b[f+&f+2

5,8,11,12,13,14 |:4 r1 :|
;--------
```

```
2,3,5,6,11,12   |:4
#define piano1:r16 ${P1:16}r8${P1:8}r16 ${P2:16}r16${P2:8}r16${P2:8}${P2:8}
#define piano2:r16 ${P3:16}r8${P3:8}r16 ${P4:16}r16${P4:8}r16${P4:8}${P4:8}
2          ${piano1:} : ${piano2:}
3          [ q%2
3          g8r8r8c+8.r8c+rc+8r : d8r8r8g8.r8grg8r
#define bs1:g>g,%12<g>]g16g16[< c+>c+,%12<c+>]c+16c+16[<
#define bs2:d>d,%12<d>]d16d16[< g>g,%12<g>]g16g16[<
5          ${bs1:} : ${bs2:}
6          c4c4c4cc : c4c4c4cc
11,12      a>]c+[<rf+rf+@n+1g+&@n0g+& g+2 : g]b[rere@n+1f+&@n0f+& f+2
2,3,5,6,11,12   :|
#define dr1:$kc4c0$sc8.c(61)$kc4c0$sc4
7          $yc0 |:3 ${dr1:} :| |:4 $kc0$scccc :|
7          $yc0 |:3 ${dr1:} :|
#define hh1:$lc8c0$oc$lc
8          |:28 ${hh1:} :|
10,13,4,14      |:7 r1 :|
;--------
2          r16 ${P3:16}r8${P3:8.}r16 ${P4:4} ${P2:4} c&d&f&]a4[ d&e&g&]b4[
3          d8r8r8.d16 d4e4f4g4
5          d>d,%9<d>d16d16< d4e4f4g4
6          c4c4 c4c4c4c4
7          |:2 $kc0$scccc :| c0$sc8[cc]$kc0$scr[cc] $kc0$sc[ccc$kc0$scc]c[c
8          |:4 ${hh1:} :| $l c8cc c8cc
11,12      g]b[rereg&@n-1g@n0
12         >
11,12      l16 r<f+a>d< g+b>e<b >cf<a>c <b>dgd
10         r2 r1-%3 ${progxg:82,6} u92 v70 o4 l0
10         ${BRIGHTNESS:70} ${HARMONIC-CONTENT:70}
4,13,14 r2 r1
;--------
#define S1:<b&>d&f+&a?1
#define S2:c+&e&g+&b?1
13         o5 ]15
13,10      |:2 q%7 |:4 ${S1:8.} :| q%3 ${S1:8}${S1:8}
13,10      q%7 |:4 ${S2:8.} :| q%3 ${S2:8}${S2:8} :|
13,10      |:4 r1 :|
7          $k
6,7        |:12 c4 :|
6          c4c4cccc
7          $kc8$scc$kc8$scc |:2 $kc0$scc$kc0$scc :|
6          |:15 c4 :| cc
7          |:6 $kc4c0$t4 :| $kc0$scccc $t0$kc0$scccc $kc0$scccc $kc8$scc
8          $yc1 |:3 r1 :|
8          $yc0 |:16 r8$l[c0]$oc8 :|
5          |:4 r1 :|
5          ${REVERB-DEPTH:48} |:2 ${bs1:} ${bs2:} :| ${REVERB-DEPTH:37}
4          |:7 r1 :| r2. ${gliss:}
```


★みんな，俺の名前読めとる？（熊本県菊池郡・川辺裕喜14歳）……【影：かわべゆうき？つぐ美：ホントは，かわなべひろきクンよね。…何でもない漢字でも，名前っていろいろな読み方があって難しいから，愛読者カードの“ふりがな”は忘れずに書いてね。よろしく！】

```
2,3,9,11,12,14  |:8 r1 :|
;--------
13        o4 [15

2,3,5,6,13      |:4

2         ${piano1:} ${piano2:}

3         g8r8r8c+8.r8c+rc+8r d8r8r8g8.r8grg8r

5         ${bs1:} ${bs2:}

6         |:2 c4c4c4cc :|

13        ${P1:4.} ${P2:2+8} ${P3:4.} ${P4:2+8}

2,3,5,6,13      :|

7         |:2 |:6 $kc4c0$t4 :| |:2 $kc8$scc :| c0$scccc$kc0$scccc :|

8         |:2 $yc0 |:16 ${hh1:} :| :|

12        l8 o4 v??v-9 [6
14        r%1 a4.a-2r g.,%3a.,%3m75g-4.m0[ed,%2]
12        r%1 >d-4.<b2r b.,%3>d-.,%3<a4.a-g-
14        a.a.m75a-4.m0e,%6g-,%6 [9 m75>d-<b,%6ag-,%4m0 ]9 ¥
          a m45${pu:2,4,1,15,a4&}m0@n-3a@n0
12        >d-.d-.<b4.a-a m55>d-<b,%6ag-,%4m0 r2
14        a.a.a-4.,%6eg- g.a.m75g-4.,%6m0e&@n-2e,%4@n0
12        >d-.d-.<b4.,%6a-a b.>d-.<m55a4.,%6m0a-&@n-2a-,%4@n0
14        a.b.m75a-4.,%6m0eg- g.a.m65g-2m0 r8-%1
12        >d-.d-.<m55b4.,%6m0a-a b.>d-.m45d-2m0 r8-%1
;--------
2         ${P1:4.} ${P2:2+24} e24f+24 ${P3:4&} a8 ${P4:4.&}$p e8d8$q
2         ${P1:4.} ${P2:2+24} e24f+24 ${P3:8&}$p f+8e8$q  ${P4:8+2}

3         g4. c+2&c+8 d4. g2&g8
3         g4. c+2&c+8 d4. g2&g8

13        |:2 ${P1:4.}${P2:2+8} ${P3:4.}${P4:2+8} :|

7         $k
6,7       |:16 c4 :|

8         $yc0 |:16 $lc8cc :|

14        |:2 a4.a-2r r1 :|
;----------------------------------------------------------------------------
;--- 以下は確認用データです。打ち込む必要はありません。
;Trk:       Total: LP Start:    LP End:  LP Total
;   1:          0mc
;   2:       7968mc
;   3:       7968mc
;   4:       5664mc
;   5:       7200mc
;   6:       7968mc
;   7:       7969mc
;   8:       7968mc
;   9:       3264mc
;  10:       5664mc
;  11:       5664mc
;  12:       7200mc
;  13:       7969mc
;  14:       7968mc
;          1     6      11     16     21     26     31     36     41     46     Total
;      0 .....  PUK.0  T5KH9  U.84X  GSD2M  NGJ.W  L2.3.  ..H.7  75.3E  28JRT   DDAC
;     50 LEMF.  R.K4.  9L38.  XKN.U  Y8K.J  N7.8.  U85AP  1TKTD  1BJ.0  1K2FM   D0D2
;    100 1KUWE  PD9.L  .D5C8  NI.DU  HYTB.  45.YY  .L.R2  .1.2X  Y.GS.  0.3.S   4C48
;    150 3.H.D  .E.77  47.W2  P.S.K  .0.F4  .U.K.  C.T3.  9.4K.  UB.7.  1.B.E   BAE1
;    200 .G.1W  .H.W.  Y.R.3  .Y.B.  M.R.G  Z5.LK  .U.WW  .GDYS  .RGSD  R3.EF   4A5F
;    250 .DG.W  .R.4.  G.K.2  .Y.L.  9.H.3  .F.FN  B.WS8  YBU.4  5.YY.  L.RN.   196E
;    300 4.X..  .....  .....  .....  .....  .....  .....  .....  .....  .....   78FC
;----------------------------------------------------------------------------
;Total  X1CJ3  60SNR  H10U7  54H62  ZRY4T  5U2ZM  AKW1Y  JRD2M  G6H6Y  X92DY   D6A0
```

★基板生活と聞くと，通販生○とか無印○品とかを連想してしまうのですが。おかしいでしょうか？（東京都福生市・NAOMI?歳）……【影：通○生活はともかく，なぜ無印良○？編：漢字4文字だからなのでは？影：じゃあ私は竜頭蛇尾とか連想しちゃうぞ。編：いや，あのですね…。】

マイコンBASICマガジン

明日のスター・プログラマー

創刊200号記念 プログラム・コンテスト 11月号中間集計報告

影：うー，さぶいよー。夏ズボンだと厳しいねぇ。ってことで，プログラム・コンテストの集計いってみようかぁ！

編：影さん，やせがまんしてません？

Dr.D：11月号は非常に力作が集まった。ここで紹介された作品はどれも本当によくできていると思うゾ。4位にはポケコンのプログラムがランクインしているのぉ。

編：QBasicも元気ですね。投稿は他にくらべると多くないのですが，レベルが高いものが多いです。

Dr.D：きちんとした解説書がほとんどなく，さまざまな文献を調べないといけないのがネックじゃのぉ。何とかしたいが……。

影：……やっぱ冬ズボン買ってこよう。しくしく。

つぐ美：つぐ美ちゃんナックル！

順位	エントリーNo.	タイトル	氏名（年齢）	票数
1	⑪-8	三國志Ⅲ	吉村直繁（20歳）	116
2	⑪-5	リカルドの冒険	江崎安徳（26歳）	113
3	⑪-1	SterCarrier	うろたす（19歳）	108
4	⑪-11	リアルバウト避難訓練	A D M（25歳）	82
5	⑪-4	TheLibra	小崎順司（20歳）	79

（11月4日現在の集計結果です）

投稿ありがとう

片桐　賢／宮成敏裕／杉田義幸／工藤賢志／KETA／菊池真也／掛川晋司／香山裕一／澤田広正／駒木根直之／峠　恒司／松江祐輔／若梅一也／ハイヤープレス／負け犬aeka／春田哲朗／稲葉　健／はたらいたはらたいら／土井宏真／宗彦／加藤正也／後藤田清彦／市場啓輔／宮守好賢／もんた／佐倉圭幸／岩上伍一／青木泰樹／kimioka／室松昭宏／Resphonia
※全員紹介できなくてごめんなさい

今月はもう一歩のところでしたで賞

●PC-9801用「Beep Mania」／早坂伸浩

（**影**：beatmaniaのクローン。雰囲気はなかなか出ているが，音符の動きがぎこちなくてノリが悪いのが残念。マシンのスピードによってバランスが変わってしまうのは仕方がないかなぁ。個人的にはかなりお気に入り！）

●PC-9801用「Joint 2 Joint」／吉村直繁

（**編**：ライトサイクル・ゲームにテンポよい操作を持ち込んだゲームで，ハートを取ってから次のハートをサーチさせるアイデアはいいと思います。ただ，スピード変化が極端で操作がシビアなのがとっつきにくさの原因になってます）

●PC-9801用「殴れ！」／根岸秀典

（**つぐ美**：ひたすら入力する名前を殴りまくるという単純明快なゲームで，結構ハマれるんだけど，もうちょっと見せかたがダイナミックだといいわね。ただぷちぷちつぶすだけだとあまり爽快じゃないかも）

影さんのマジック・ボックス

（ワンテク&アイデア募集コーナー）

影：このコーナーは，みなさんのプログラミングに関するワンポイント・テクニックや，アイデアなどを紹介していこうというもの。投稿する際は，機種や動作環境などもしっかり明記してください。

あて先：〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「影さんのマジック・ボックス」係

ワンポイント・テクニック

対応機種：DOS.V QBasic

QBasicのSCREEN 11-13のPALETTE命令使用法を遂に発見！

★プログラム

```
CLS:SCREEN 12:COLOR 15:PALETTE
INPUT "RED(0-63)=";R
INPUT "GREEN(0-63)=";G
INPUT "BLUE(0-63)=";B
PALETTE 15,R+G＊256+B＊65536
END
```

◆このプログラムは，SCREEN 11-13のPALETTE命令の使用法の一例です。まず，何か入力しろと出てきます。それぞれ1から63までの数字を入力してみます。すると!! 画面の文字がそれに対応した色になっているはずです。
QBasicは資料が超少ないので，参考になればいいと思います。

▲by 川辺裕喜

●対応機種　ＭＳＸシリーズ全機種

●内容　BASICの命令にはないけれど使えたら便利な機能を集めたものです。

●使い方　まず機能名の後に書かれた &Hnnnn をDEFUSR文で定義します(DEFUSRm=&Hnnnn↲　mは0~9)。そしてUSR関数で実行します(A=USRm(0)↲ mは定義したのと同じ数)。戻り値(変数A)は意味を持ちません。

●例　画面表示の２つを使うとき。まず定義をするのに、DEFUSR0=&H0041:DEFUSR1=&H0044↲ とします。実際使うには、A=USR0(0)↲ で停止、A=USR1(0)↲ で再開となります。

☆ファンクション初期化……………… &H003E
ファンクションキーを電源投入直後の状態にします。

☆画面表示停止……………… &H0041
画面を真っ暗（周囲色）にします。

☆画面表示再開……………… &H0044
画面を元に戻します。パッと表示したいときにどうぞ（停止→絵画→再開とする）。どのSCREENモードでも使えます。

☆ＰＳＧ初期化……………… &H0090
音を止めます。FM音源も止まります。実行した後は、ノイズ・トーン等の設定も解除されるので最初から設定し直して下さい。

☆キーボードバッファクリア……………… &H0156
たまったバッファをクリアします。INKEY$を使うとき重宝。

☆リセット……………… &H0000
リセットします。当然現在所持しているプログラムは破壊されます。

▲by 長谷川直紀

98年11月号掲載 Visual Basic V4.0用『NaGohst』

かくしコマンド公開！

本誌11月号での掲載ありがとうございました。祝！BMデビューです。

NaGohstについて

"ゴースト"のつづりは"Ghost"ですが，NaGohstは造語ということで許して下さい。あとかくしコマンドが分からなくてつまらないって人（いるのか?）に……

- ↑↑↓↓←→←→[Z] スタート　自機のスピードアップ
- ↑↑↓↓←→←→[X] スタート　あたり判定が小さくなる
- ↑↑↓↓←→←→[C] スタート　上の2つ

このゲームは簡単だと思ったのでボムは消したのですが…。今ベータ版を開発中です。終えしだい勉強に本腰を入れます。応援してね！　by NAC

▲by NAC

※ベーマガ200号記念『プログラム・コンテスト』特別プログラム部門の募集は締め切らさせていただきました。次号で，大賞ノミネート作品を発表しますので，お楽しみに!引き続き，毎号掲載の投稿プログラムコーナーへの投稿をお待ちしております。

◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしてお得な定期購読をぜひご利用下さいませ。
また　ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合は右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ **年間定期購読料（消費税込料金となっております。）**

電　気　店	￥16,000	マイコンBASICマガジン	￥6,120
ラジオの製作	￥ 8,400	OAビジネスパソコン	￥6,800
電波新聞縮刷版	￥82,000		

■ **年間購読の特典**

①特別号も通常の定価でご購読いただけます。
②電気店は13冊分の購読ができます。
③ＯＡビジネスパソコンは定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

送金手数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。
①購読申込書に必要事項を記入ください。なお１年間，或は２年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

∴**振替によるご送金は，着本までに約２週間ほどかかりますのでお含みおきください。お急ぎの場合は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。**

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意
この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。
また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。
（郵政省）

払込取扱票

02 東京

通常払込料金加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）

0 0 1 5 0 ‐ 3 ‐ 5 1 9 6 1

金額 ※ 千 百 十 万 千 百 十 円

加入者名 株式会社 電波新聞社

料金　特殊取扱

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

通信欄

※定期購読誌名	※新規 継続	購読期間	送金額（送料当社負担）
		年 月号より 年間	円
御希望誌・ソフト・グッズ名		冊数	送金額（送料共）
			円
			円

フリガナ 送付先住所 □□□-□□	産業分類	所属又は職種	
フリガナ 送付先御氏名	電話 TEL	年令 才	性別 男・女

払込人住所氏名 （郵便番号　　） ※

（電話番号　　－　　－　　）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）（私製承認 東 第1005号）

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号 0 0 1 5 0 ‐ 3　通常払込料金加入者負担

右詰めにご記入ください

5 1 9 6 1

加入者名 株式会社 電波新聞社

金額 ※ 千 百 十 万 千 百 十 円

払込人住所氏名 ※

料金（消費税込み）円

受付局日附印

特殊取扱

切り取って郵便局へお出し下さい。

電波新聞社出版物一覧

（消費税込料金となっております）　97．4現在

図解エレクトロニクス工作⑩	1,835円	〒310円	通信サービスのしくみ	2,039円	〒310円
LAN対応データベースの構築ガイド	2,854円	〒310円	デジタルＩＣのすべて	1,937円	〒310円
ロータス・アプローチ96活用ガイド	1,835円	〒310円	DVD & DVC 入門基本18章	1,529円	〒310円
Windows 95 活用ガイド	1,631円	〒310円	オール・アバウト・ウォーザード	1,509円	〒310円
ロータス・ワードプロ96活用ガイド	1,835円	〒310円	ビジュアルＢＡＳＩＣ講座	1,988円	〒310円
新ビデオ技術ハンドブック	2,345円	〒310円	衛星のすべて（改訂版）	1,988円	〒310円
マルチメディアの基礎技術	2,039円	〒310円	エレクトロニクス用語辞典・改訂版	4,689円	〒380円
ＳＥのための情報・システム工学入門	2,039円	〒310円	パソコン認定試験合格対策試験問題集３級・４級	2,039円	〒310円
ＶＴＲのすべて増補改訂版	2,141円	〒310円	衛星放送の越境と自由化	1,529円	〒310円
ＴＶのすべて改訂版	1,988円	〒310円	JRA-VAN通信スターターブックforウィンドウズ	3,975円	〒240円
マイクロAccess 95活用ガイド	1,835円	〒310円	アマチュア無線受験マニュアル	1,988円	〒380円
新オシロ・ロジアナ入門講座	2,243円	〒310円	ＣＤ技術のすべて	2,039円	〒310円
まんが電気学入門増補改訂版	1,325円	〒310円	新トランジスタと半導体入門基本18章	1,631円	〒310円
図解コンピュータ基礎工学入門	1,937円	〒310円	たのしい電子工作④	1,580円	〒310円
マイクロコンピュータのすべて	1,937円	〒310円	これから始める人の電気学入門講座	1,937円	〒380円

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社，支局へお問合わせ下さい。

東京本社	03－3445－8201（ダイヤルイン）	関東総局	0273－26－3206	広島支局	082－228－5581
大阪本社	06－203－3361	静岡支局	054－289－0121	高松支局	0878－61－3111
西部本社	092－431－7411	新潟支局	025－245－2526	鹿児島支局	099－226－3630
名古屋支局	052－261－4541	松本支局	0263－36－2266		
札幌支局	011－641－5591	金沢支局	0762－63－8661		
仙台支局	022－227－7211	京都支局	075－221－8021		

キリトリ線

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上，作品に同封してください。
また，封筒にも機種名，タイトルを必ずお書きください。

機種名	プログラム名	氏名	住所	TEL番号
			〒	
		年齢　　歳		応募年月日　年　月　日

マイコンBASIC 応募カード

キリトリ線

郵便はがき

切手をお貼り下さい

141-8715

（受取人）

東京都品川区東五反田1－11－15

電波新聞社

月刊
マイコンBASICマガジン
編集部①
200号記念キャンペーン応募用

ご住所（ふりがな）	〒　都・道 府・県		
電話	－　－		
ご氏名（ふりがな）		年齢	歳
		性別	男・女
職業：	勤務先または学校名：		
本誌を　毎月・時々・初めて読む	何人で読みますか（　）人		

お楽しみプレゼント①応募欄
＊235ページを見て，希望品名と番号を一つだけご記入ください。
希望品名

創刊200号記念プログラム・コンテスト投票欄
（投稿プログラム・コーナーのタイトル上にエントリーNo.があります。
よいと思うプログラムのエントリーNo.を記入してください。）

1		2		3	

キリトリ線

月刊マイコンBASICマガジン① 愛読者カード

●記事欄　★OFコーナー　■質問・感想

●あなたの持っているコンピュータ機器をご紹介ください。

パソコン＿＿＿＿

Windows環境にある(98 95 3.1)　ない

周辺機器＿＿＿＿

ゲーム機＿＿＿＿

●今後購入予定のコンピュータ機器は？

パソコン＿＿＿＿

周辺機器＿＿＿＿

ゲーム機＿＿＿＿

●今月号の本誌でよかった記事(タイトル名)は？

1位：　2位：

3位：　4位：

●今月号の本誌でつまらなかった記事(タイトル名)は？

●本誌付録で紹介してもらいたい記事は?(具体的に)

●自分のパソコンは組み立てパソコンだ　ハイ(　台目)　イイエ

●イイエと答えた人に。パソコンの組み立てに関して

・予定あり　・興味はあるが未定　・興味なし

●広告資料請求欄●右のリストの番号を記入してください。

広告資料番号										

キリトリ線

KONAMI LABEL 12月 DECEMBER LINEUP

KONAMI

幻想水滸伝II

GENSOSUIKODEN II

Vol.1
CD2枚組:KICA-7935～36 ¥3,364 (tax in)



Vol.2
CD2枚組:KICA-7937～38 ¥3,364 (tax in)



オリジナル・ゲーム・サントラ

プロローグからエピローグまで
すべてのイベントを網羅した105曲を
壮大なサウンドでお贈りします。

12月17日発売のプレイステーション用ソフト
「幻想水滸伝II」
待望のオリジナル・ゲーム・サントラ
Vol.1、Vol.2（各2枚組）同時リリース！

12.23 In Store

また、Vol.1とVol.2がセットになった
"幻想水滸伝II オリジナル・ゲーム・サントラ COMPLETE BOX"も発売！

"幻想水滸伝II オリジナル・ゲーム・サントラ COMPLETE BOX"

初回限定生産：スペシャルパッケージ
CD4枚組:KICA-7931～34 ¥6,000 (tax in)



12.23 In Store

緻密なサウンドが織りなす、パラレルワールド！

みつめてナイトR 大冒険編

開発者のメッセージ付きブックレット！

オリジナル・ゲーム・サントラ

オープニング、エンディングテーマ曲（歌:ソフィア）を含む全70曲を2枚組で収録。

CD2枚組:KICA-7925～26 ¥3,873 (tax in) ©1998 KONAMI ©1997 RED



12.23 In Store

beat mania

HIROSHI WATANABE＊beat indication

QUADRA、NITE SYSTEM、DJ FX、DJ MAZINGER、CRUNKY BOY...
数々の名義で"2ndMIX"、"3rdMIX"へ参加している"Hiroshi Watanabe"。音楽ゲームとしての"beatmania"を深く彫り下げ、楽曲の再構築、再MIXを行う。"ゲームバージョン"→"ミュージックワークス"へ正当進化の回答である"beat indication"。新たにオリジナル作品を加え、アルバム"beatmania"が完成した。

BEMANI™

CD:KICA-7930 ¥2,447 (tax in)



12.23 In Store

「聞こえるか、スネーク。過去を忘れてはならない…」

METALGEAR >> SOLID SNAKE

MUSIC COMPILATION OF HIDEO KOJIMA/RED DISC

小島秀夫監督作品 音楽集 赤盤

MSX版「メタルギア」「メタルギア2 ソリッドスネーク」他のBGMによるコンピレーションアルバム
古川元亮によるイメージ曲2曲、ニューアレンジバージョン15曲を含む全20曲収録

CD:KICA-7929 ¥2,854 (tax in)



ツインビーPARADISE 5周年記念
あの幻のアニメーションが
ビデオ＆LDで緊急発売！

ツインビー® PARADISE

vol.0 ウィンビーの1/8パニック

12.18 In Store

収録内容（予定）
1.「ツインビー～ウィンビーの1/8パニック」
2.「ツインビー～チューリップ海岸物語」
3.映像特典「メイキング・オブ・ツインビーPARADISE 番組ナマ放送の舞台ウラ」

VHS:TDVB-01税抜¥5,800
LD:TDLB-01税抜¥5,800（CAV／2面）
各カラー／約50分 販売元:TDKコア株式会社



大ヒット「メタルギアソリッド」
ドラマCD化 第2弾、完結編！

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

ゲーム「メタルギアソリッド」で軍事アドバイザーを務めた毛利元貞のシナリオによる、かつてないハードなドラマが展開。大塚明夫、青野 武、寺瀬今日子、桑島法子などのオリジナルキャストに加え、豪華キャスティングによる新キャラクターも登場する本格アクションドラマ。

収録内容
- 第3話「キャンベル」1～6回
- 出演者インタビュー

初回特典:限定ボックス仕様

'99.1.8 In Store

CD:KICA-7924 ¥2,854 (tax in)

最新情報はここでGET!〈db-FM〉 http://www.konami.co.jp/kme/db-FM/

KONAMI® 制作・発売元：コナミ株式会社 〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1 98268006 販売元：KING RECORDS

歴史を変える烈風が吹く。





歴史シミュレーションゲーム

信長の野望® 烈風伝

軍勢の規模で戦場が変化する合戦システムを採用。天下統一へ向けて合戦が大規模化するダイナミズムを再現。野望渦巻く乱世の英雄たちの熱いドラマがいま新たに幕を上げる――

'99.1/29 発売

20th Anniversary 20周年記念特別作品

Windows®95/98・Windows NT®4.0版
●価格：11,800円

いずれもシリーズ最高作！

この冬、心ゆく

ユーラシア戦略、さらに深化。





歴史シミュレーションゲーム

チンギスハーン 蒼き狼と白き牝鹿Ⅳ パワーアップキット

広大無辺なスケールで世界制覇を目指す話題作に、さらに新しい楽しみをプラス。プレイの評価機能搭載、防壁による"万里の長城"の再現、もちろん新シナリオも2本追加。雄大なる野望を果たせ！

12/23 発売

20th Anniversary 20周年記念作品

Windows®95/98・Windows NT®4.0版
●価格：5,800円

▼パワーアップキットとゲーム本体のセットも同時発売
チンギスハーン・蒼き狼と白き牝鹿Ⅳ withパワーアップキット
●Windows®95/98・Windows NT®4.0版：13,800円

インターネットに権謀術数が渦巻く。



信長の野望® Internet

20th Anniversary 20周年記念特別作品

絶賛発売中

Windows®95/98 Windows NT®4.0版 価格 7,800円

攻略本
信長の野望Internetハンドブック●価格：1,800円

ご注意 インターネットプレイにはインターネットに接続可能な環境が必要です。モデムで接続する場合は、28.8kbps以上のモデムが必要です。ダイアルアップ・ルータでの接続、企業・学校等のファイアウォール経由の接続や、一部のプロバイダによってはインターネットプレイが動作しない場合があります。インターネットでゲーム可能な環境かを調べるプログラムが、http://www.koei.co.jp/netgame/からダウンロードできます。プロバイダへの契約金と接続料金、アクセスポイントまでの電話代等は、お客様ご自身の負担となります。混雑時などは、サーバにつながらないことがあります。

通信販売 お近くにお取扱い店がない場合、(株)コーエーネットの通信販売をご利用ください。
◆お問い合わせは 0120-55-3594（ゴーゴーサンゴクシ）（月～金10:00～12:00/13:00～17:00 祝・祭日を除く）◆当社ホームページ http://www.koei.co.jp/ でも注文ができます。

●原則としてご返品はできませんので、ご了承ください。●通信販売以外のお問い合わせはお受けいたしかねます。●お申し込みは、クレジットカード（UC、JCB、VISA、Master、BC）、または郵便振替で受け付けております。代金引換は行っておりません。郵便局備え付けの用紙に郵便番号・住所・氏名・電話番号・商品名（機種等）・数量を記入し、口座番号00280-1-9389 加入者名 株式会社コーエー宛でお振り込みください。CD以外の商品には価格に消費税を加算してください。●送料はお買い上げ金額5,000円（税込）以上は無料、5,000円未満は500円です。●発送はお振り込みいただいてから通常2週間以内です。（在庫切れの品、新作を除きます）◆お買い上げ金額2万円（税込）ごとに、コーエー特製テレホンカードプレゼント！



20周年を迎え ロゴマーク・社名表記を 一新いたしました。
ついに できたを。
KOEI
もっと速く。もっと逞しく。
Winning Post 4
競馬シミュレーションゲーム
12/11 発売
馬の個性化をテーマにデータ、配合、体調管理のシステムを一新。かつてないほど充実した海外競馬をシミュレートし、さらにリアルに競馬界を再現。感動とロマンの競馬ゲーム、ついに最新版登場!
20th Anniversary
20周年記念特別作品
Windows®95/98版 ●価格:11,800円
キャラクターデザイン Ⓒかどた ひろし
まで感動体験。
時代を動かす英傑となれ。
英傑伝シリーズ
三國志曹操伝
12/11 発売
個性的な部隊を手足のごとく動かす愉しみ。快いプレイを実現する武具成長システム。天下争乱の中、応変の機略により四囲の強豪を撃破した英雄・曹操を描くシミュレーションロールプレイング!
20th Anniversary
20周年記念作品
Windows®95/98・Windows NT®4.0版
●価格:9,800円
●秘密外交を可能にする書状システム
同盟国と一緒に他国へ攻め込んだり、敵の同盟国を懐柔するなど秘密外交が可能に。
●刻一刻と変化する陣取りを可能にする勢力圏システム
●快適にプレイするための同時ターン制
●インターネットでの対戦結果をいつでも見られる!
プレイ中の「戦功ポイント」はサーバに記録されているので、誰が日本一のプレイヤーか一目瞭然。
ネットワーク対戦キャンペーン 実施中!
プレゼント① 「本州シナリオ」月間得点ランキング20位の方に『信長の野望・烈風伝』をプレゼント。[期間中毎月1名・合計4名様 ※該当者が複数名の場合抽選になります]
プレゼント② 各シナリオ(計5本)ごとに、月間得点ランキング20位内の方から抽選で2名に『信長の野望Internetオリジナルテレカ』をプレゼント。[期間中毎月10名・合計40名様]
実施期間
第1回:'98.10/2～11/1
第2回:'98.11/2～11/30
第3回:'98.12/1～'99.1/4
第4回:'99.1/5～1/31
●参加方法・当選発表などさらに詳しい情報は全てコーエーホームページで!→http://www.koei.co.jp/netgame/
NO COPY
これらのソフトは著作権法によって保護されています 使用条件を守りましょう
社団法人 コンピュータソフトウェア著作権協会
NO RESALE
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-1100(パソコン専用)・TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■Windows®、Microsoft®、Windows NT®は米国マイクロソフトコーポレーションの米国およびその他の国における登録商標です。■動作環境は商品パッケージをご覧ください。
■ソフトおよび書籍の価格には消費税は含まれておりません。■発売日・価格等はさらなる改良のため予告なく変更する場合があります。
■広告に記載されている社名及び製品名は、各社の商標または登録商標です。
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)



ネットワーク対応

LUNATIC DAWN III
ルナティックドーン III

ファンタジーRPG　1999年 春 発売予定　予定標準価格12,800円（税抜）

CD-ROM　HD HARD DISK ONLY





「ルナティックドーンⅢ」公開βテスト開催決定!!

アートディンクでは「ルナティックドーン Ⅲ」の来春発売に先駆けて、
実際にソフトを体験していただく、“公開βテスト”を開催します。
参加方法、内容などの詳しい情報は、弊社ホームページをご覧ください。

URL http://www.artdink.co.jp/

〒261-8701 千葉市美浜区中瀬2-6 WBG マリブウエスト21階 TEL.043-299-7890
URL http://www.artdink.co.jp/
株式会社アートディンク



黒DISC 白DISC

Mystic Weaver™

ミスティック・ウィーヴァ

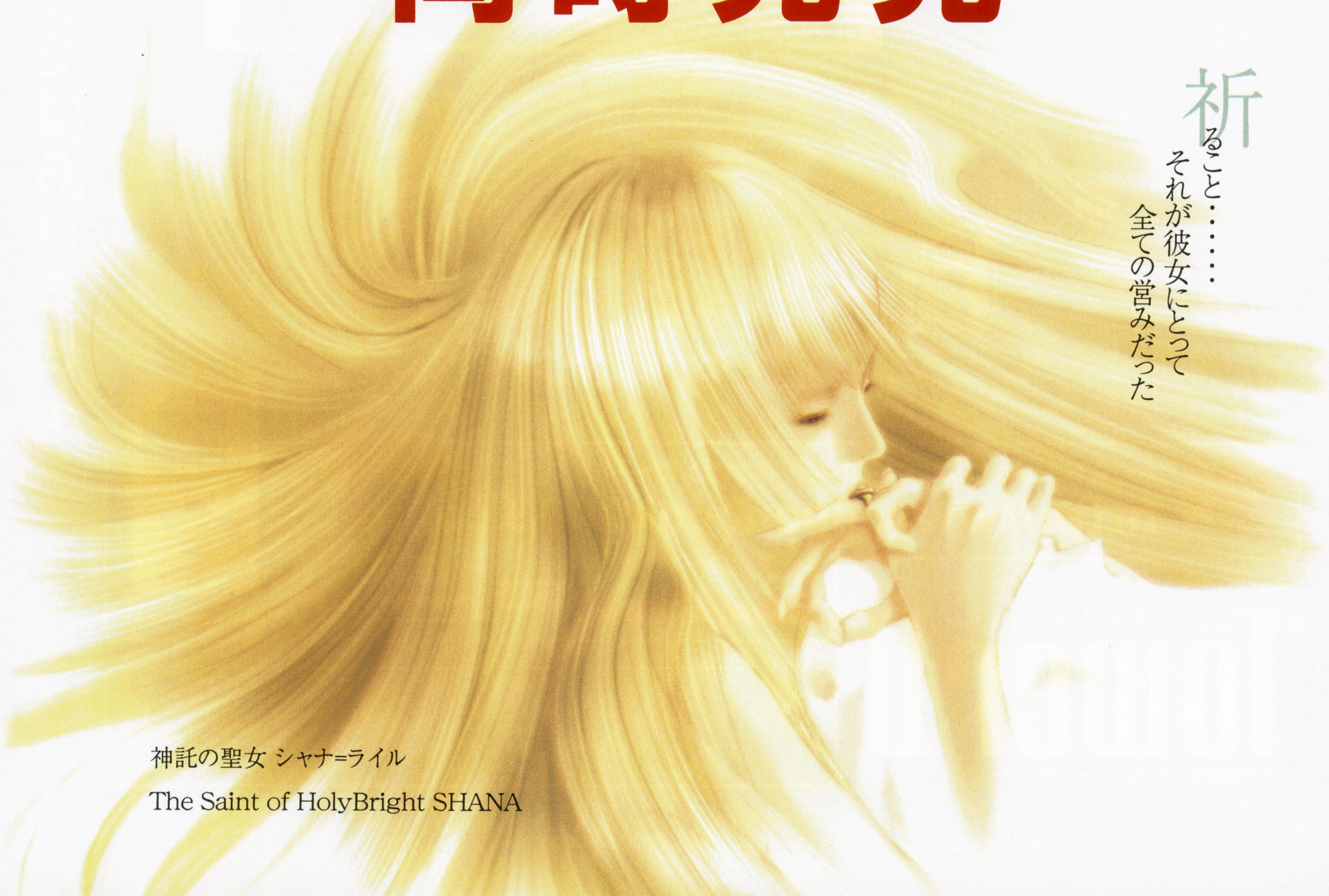
シャナ編 白DISC

1月22日発売予定 定価 6,800円(税抜)

シーズウェア

C's wareスタッフが送る本格派ネットワーク対応ゲーム Mystic Weaver。
シャナ編とライヴァス編は、登場するモンスターとシナリオの内容が異なる2枚のディスクでマルチサイトを実現しました。
シャナ編ライヴァス編共に1月22日同時発売予定。 詳細は右記URLをご覧下さい。 http://www.csware.co.jp/network/MW/

■**発売日変更のお知らせ：**12月4日に発売を予定しておりましたが、諸般の事情により発売日を**平成11年1月22日**に変更させていただきました。より良い製品を目指し、さらに改良を加えたいと思っておりますので、ご了承ください。



祈ること……
それが彼女にとって
全ての営みだった

OPeNBooK9003

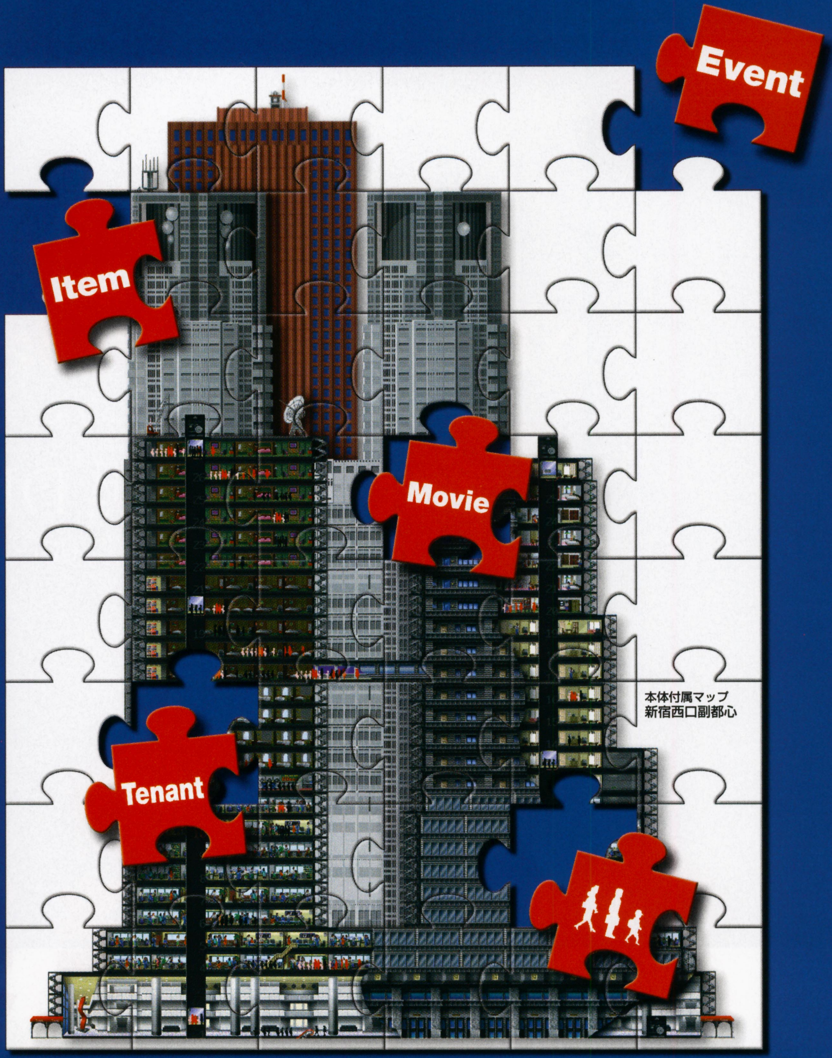
建設するだけのシミュレーションではありません。

例えばニューヨークの自由の女神像の中にクリスマス・ショップやジャズクラブを設置して、そこを舞台に展開するラブストーリー。例えば東京タワーを自由自在にライトアップ。

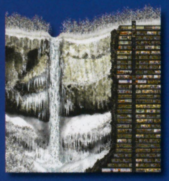
タワーキットの追加で、ザ・タワーIIのゲーム・シナリオは多彩に変化します。アイテムやテナントの追加、さらにMAP（建設地）そのものの追加で、まったく違う楽しみ方ができるのです。

建造物を自由にカスタマイズすることを可能にしたザ・タワーIIは、さまざまな可能性を秘めたゲーム・エンジンです。

創造するシミュレーション、ザ・タワーII。好評発売中!!



本体付属マップ
新宿西口副都心



バンドルマップ
華厳の滝



本体付属マップ
ハワイダイヤモンドヘッド



ザ・タワーII for Windows98/95
●タワーキットCD「華厳の滝」バンドル
標準価格：9,800円（税別）

ザ・タワーII for MacOS（Power PC専用）
●タワーキットCD「華厳の滝」バンドル
標準価格：9,800円（税別）

タワーキットCD 自由の女神
ニューヨーク恋物語
Hybrid CD-ROM
標準価格：2,900円（税別）

●自由の女神を舞台に、ラブストーリーが展開します。

タワーキットCD 東京タワー
Hybrid CD-ROM
標準価格：2,900円（税別）

ホームページからタワーキットを無料ダウンロード!!

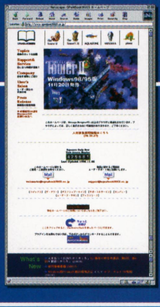
リニューアル OPEN!

http://www.openbook9003.co.jp

実在テナントや映画館で上映できる映画ファイルなどが無料でダウンロードできます。

「Towerkit速報」掲載中!!







今、以下のお店でザ・タワーII（Win版）を買うと、そのお店のテナントデータが入ったタワーキットCD（Hybrid）がもらえます。

石丸電気、エイデン・コンプマート、Joshin・J&P、ソフマップ、T-ZONE、ビックパソコン館・ビックカメラ、ヤマダ電機・テックランド、ヨドバシカメラ、ラオックス

※店舗によってはCD-ROMがない場合がございます。また、通販を行っている場合もございますので、詳しくは各店舗にご確認ください。

The Tower II

巨大建造物シミュレーション ザ・タワーII

■お問い合わせ：オープンブック9003株式会社　〒150-0013　東京都渋谷区恵比寿1-13-6　恵比寿ISビル5F
<ユーザーサポート>TEL.03-5447-6434 月〜金（祝日を除く）13:00〜17:00　FAX.03-5447-6437 24時間受付

OFFICIAL Wizards OF THE COAST LICENSED PRODUCT

MAGIC The Gathering®
-ONLINE DUEL-

あのマジック：ザ・ギャザリングの完全日本語通信対戦
『オンライン デュエル』、AOLで遂に12月17日スタート

「オンラインデュエル」2つのソリューション





マジック：ザ・ギャザリングを買って，
日本語通信対戦をしたい人は...
「オンラインエディション完全日本語版」で
アクセス！！

マジック：ザ・ギャザリング完全日本語版を
持っている人は...
「デュエルズ・オブ・ザ・プレーンズウォーカーズ
通信対応日本語版」でアクセス！！

マジック：ザ・ギャザリング
完全日本語版
¥9,800（税別）

マジック：ザ・ギャザリング
オンラインエディション
完全日本語版
¥10,800（税別）

エキスパンションカード
「Legends®」「The Derk®」
約100枚
完全日本語対戦モジュール
「マナリンク」
「AOL 50時間無料接続
CD-ROM」付属

GO!! AOL™
AOL Japan, Inc.



マジック：ザ・ギャザリング
デュエルズ・オブ・ザ・
プレーンズウォーカーズ
通信対応日本語版
¥6,800（税別）

エキスパンションカード
「Legends®」「The Derk®」
約100枚
完全日本語対戦モジュール
「マナリンク」
「AOL 50時間無料接続
CD-ROM」付属



画面は開発中のものです。ＡＯＬのアクセスには入会申し込みが必要です。入会については同梱の「AOL 50時間無料接続CD-ROM」をご参照ください。



エキスパンションカードセット
「スペルズ オブ ジ エンシェンツ」
好評発売中
¥5,300（税別）

MQ MEDIAQUEST
株式会社メディアクエスト
〒102-0075 東京都千代田区三番町6-26 住友不動産三番町ビル4F
TEL 03-3222-8639（ユーザーサポート：祝祭日を除く月～金 13:00～17:30）

※表示価格は全て消費税抜きの価格です。　※表示発売日は発売予定日です。

PlayStation

シリーズ第2弾
アーケード完全移植!!

超スローモーション機能搭載!!
簡単キッズモード搭載!!
爆発パターン等完全再現!!

首領蜂 DODONPACHI

絶賛好評発売中

標準価格5,800円(税別)



※画面は全て"PlayStation"開発中のものです。〈縦画面〉

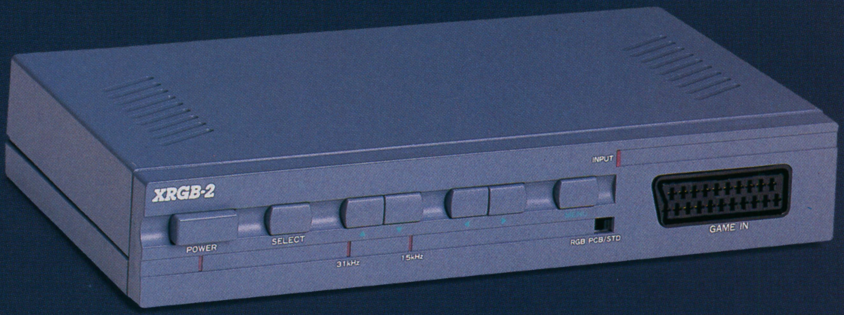
(株) エス・ピー・エス
SPS
http://www.sps.co.jp/
〒960-8151 福島県福島市太平寺字過吹24-1
TEL024-545-5777/FAX024-545-1804

縦方向シューティングゲーム
縦画面・横画面の選択可能。2人同時プレイ可能。


PlayStation
TOSHIBA EMI
ロードモナークシリーズ最新作！
LORD MONARCH
新・ガイア王国記
パズル的リアルタイムシミュレーションゲーム
ロードモナーク～新・ガイア王国記～
君は制覇できるか？
全100面の新たなる試練！
★日本ファルコムのロードモナークスタッフによるオリジナルマップ入り！
●全てが新しい！ 新シナリオ、新キャラクター登場！
●自分でオリジナルマップが作れる！ エディットモード搭載！
●クリアした成績で段位が取れる！ 段位認定システム完備！
Falcom
痛快バトルアクションゲーム！
Lucifer Ring
ルシファー・リング
価格¥5,800（税別）
SLPS 01784
JAN 4988006593282
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
同時発売予定！
東芝EMI株式会社
エンタテイメントソフト事業本部
〒107-8510 東京都港区赤坂2-2-17
ユーザーサポートTel：03-5512-8660
東芝EMIのホームページ：（To Make It!）
http://www.toshiba-emi.co.jp
1998年12月23日発売予定
価格¥5,800（税別）
SLPS 01728 JAN 4988006593275
©1998 NIHON Falcom Co. ©1998 TOSHIBA-EMI LIMITED
“PS”マークおよび“Playstation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

マイコンソフト

最新最高の映像美



対応ディスプレイ

下記の15ピン・アナログRGB
ディスプレイに対応

水平同期周波数31kHz●
640×480ドット、
VGAモード

水平同期周波数15kHz●
X68000用など

対応するビデオ機器

●ビデオ端子、Sビデオ端子
の出力を持つ機器
LDプレイヤー、DVDプレイヤーなど

●家庭用ゲーム機

●業務用ゲーム基板
※接続にはコントロールパネルが必要です
※業務用基板の機種によっては対応していない物もあります

アップ・スキャンコンバーター・ユニット

XRGB-2

UP SCAN CONVERTER UNIT

標準価格**27,800**円（税別）　JANコード T4961997000991



一瞬のチャンスを逃さない判断力と瞬発力がプレイヤーに要求される
リアルタイム・コンバット・シミュレーションゲームの決定版！
時は第二次世界大戦 君は六人の特殊工作員を操り ナチの作戦拠点を破壊するのだ！
COMMANDOS
特殊工作大作戦
Windows95/98
標準価格 8,800円(税別)
日本語版
一瞬の油断が生死を変える！
絶賛発売中
PYRO
EIDOS INTERACTIVE
COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES. DEVELOPED BY PYRO STUDIOS.
(C)& PUBLISHED1998 BY EIDOS INTERACTIVE LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.
エムスリイエンタテインメント株式会社
お問い合わせ: 株式会社ズー 〒386-1211長野県上田市上田リサーチパーク内 ユーザーサポート0268(38)1561
圧倒的なスピードが君に迫る!
リアル・シューティング
BARRAGE
バラージ
絶賛発売中
定価8,800円
Mango Grits
(c) 1996, 1998 Mango Grits, Inc.
All Rights Reserved.
Barrage and Mango Grits are registered trademarks of Mango Grits, Inc.
Used under authorization.
新世界開拓シミュレーションゲーム
創世紀1602
-Creation of a new world-
絶賛発売中
価格9,800円
SUNFLOWERS is a registered trademark and trade name of the SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software MnbH.
Lack of special indecation doesnot imply, or indicate, that these names and/or Logos are free for use andnot protected by trademark law etc.
SUNFLOWERS the world of entertainment


SystemSoft
リアルタイム版
大戦略
PLUS インターネット対戦
リアルタイムの戦略がよみがえる
12月18日(金)開戦！
プレイヤーの目の前ですべての兵器ユニットが一斉に行動する、それがリアルタイム方式の大戦略だ。
戦いの中でレベルアップした部隊を、別のマップで再び使用することもできる。
217種の兵器データが8種の生産タイプ(米/露/英/仏/独/日/中/イ)に分類される。
初回限定★2大特典
年末恒例！
1999年版
大戦略カレンダー
もうまてない！
プレイステーション版
「サイバー大戦略」デモ
システムソフト初のプレイステーション版ソフト、1999年2月4日発売予定。予価6,800円。
Windows® 98
Windows® 95対応
価格8,800円
■動作環境・Microsoft Windows98日本語版、Windows95日本語版が動作する環境 Pentium133MHz以上のCPU搭載機種・2倍速以上のCD-ROMドライブ・640×480ドット以上、256色以上のカラー表示が可能な環境・24MB以上のメモリ・ハードディスク ※DirectX6が動作可能な環境が必要です。※インターネット対戦には、インターネットに接続可能な環境が必要です。
システムソフトホームページにて最新情報掲載中！
http://www.systemsoft.co.jp/
©1998 SystemSoft Corporation 写真提供：©世界の艦船 ©月刊PANZER

Index

PC★Soft Side

パソコン・ソフト News Headlines

あのテーブルトークRPGをパソコンで再現！

テーブルトークRPG「アドバンスドダンジョンズ&ドラゴンズ®」の世界を再現したような海外製アクションRPG『Baldur's Gate』が,日本でも発売されることになった。

シナリオは「アドバンスド～」のそれのひとつ,「Forgotten Realms」の世界観を忠実に再現。テーブルトークの魅力を存分に楽しめる作りとなっている。

ゲーム自体も,アクションよりむしろストーリーの流れを楽しむタイプなのだが,驚くべき点は,ネットワークを通じて最大6人での協力プレイが可能なこと。ストーリー重視の内容で多人数プレイ可能というのは,興味深い要素と言えるだろう。

日本での発売元はセガ。対応機種はWindows95／98で,簡易マニュアル付き英語版が今年12月に,日本語版が来年春に,それぞれ9,800円(予価)で登場予定だ。



◀冒頭の「TSR」で涙する人も多いハズ

『ザ・コンビニ』のマスターピースが放つ新感覚ゲーム！

『トラフィックコンフュージョン』や『ザ・コンビニ』などの傑作SLGでおなじみのマスターピースから,『Five Generations』という最新作が発表された。タイトルどおり「五つの時代」を舞台にしたゲームなのだが,プレイヤーは戦闘に一切関与せず,ユニットやマップを編成していく過程のみを楽しむという斬新なシステムを採用している。同社の実績を考えると期待せずにはいられないタイトルだ。Windows95／98対応で,'99年4月発売予定。



▲美麗なイメージ・フォト。高度な戦略を要求される本作はネットワーク対戦も可能だ

今月の売れ筋パソコン・ゲーム HOT 20

『ディアブロ』『ウルティマオンライン』といった海外モノが，オンライン・ゲームの火付け役となり，広がりを見せているなか，国産ネットワーク・ゲームの今後を占う意味でも注目されているコーエーの『信長の野望Internet』が，大方の予想どおり初登場トップに立った。各ソフト・ショップでも「信長というネームバリューもあるが，ネットワーク・ゲームが浸透してきた証拠。これがきっかけで，もっと幅広い層に広がっていくだろう」との見かたをしている。

1 初登場



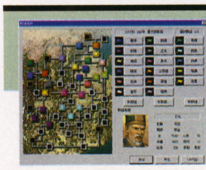
信長の野望Internet
●コーエー ●7,800円 ●SLG
●Win95/98 ●'98年10月2日

2 前2位 10回



マイクロソフト フライトシミュレータ98
●マイクロソフト ●オープン価格 ●フライトSLG
●Win95/98 ●'98年1月23日

3 前1位 3回



三國志Ⅵ パワーアップキット
●コーエー ●6,800円/15,800円（withパワーアップキット）
●ユーティリティ ●Win95/98 ●'98年8月28日

4 前4位 3回



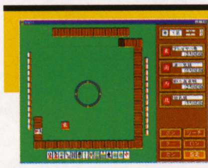
ショックプライス500 将棋
●SME・インターメディア ●500円 ●将棋
●ハイブリッド ●'98年8月21日

5 初登場



ウルティマオンライン：ザ・セカンドエイジ　フルパッケージ版
●エレクトロニック・アーツ・スクウェア ●9,800円 ●RPG
●Win95/98 ●'98年10月30日

6 前3位 3回



ショックプライス500 麻雀Ⅱ
●SME・インターメディア ●500円 ●麻雀
●ハイブリッド ●'98年8月21日

7 初登場



スピリチュアル ソウル
●秀和システム ●7,800円 ●SLG
●Win95/98 ●'98年9月18日

8 初登場



MACROSS since1983
●レイ・アップ ●9,800円 ●SLG
●Win95/98 ●'98年10月16日

9 前6位 2回



UNREAL 正規輸入版日本語マニュアル付
●ソース ●オープン価格 ●3Dアクション
●Win95/98 ●'98年9月18日

10 初登場



センチメンタルグラフティ for Windows
●NECインターチャネル ●7,800円 ●SLG
●Win95/98 ●'98年10月30日

順位		タイトル	データ
11	前8位 2回	AQUAZONE™ グッピー スターターキット	●オープンブック9003 ●8,800円 ●SLG ●ハイブリッド ●'98年9月18日
12	初登場	銀河英雄伝説Ⅴ grand	●ボーステック ●10,800円 ●SLG ●Win95/98 ●'98年10月16日
13	↑前18位 2回	ぼくは航空管制官	●テクノブレイン ●7,800円 ●SLG ●Win95/98 ●'98年8月28日
14	初登場	マジック：ザ・ギャザリング オンラインエディション完全日本語版	●メディアクエスト ●10,800円 ●カードゲーム ●Win95 ●'98年9月25日
15	前7位 4回	遥かなるオーガスタ for Windows	●T&Eソフト ●9,800円 ●ゴルフ ●Win95 ●'98年7月10日
16	↑再登場 7回	ULTIMA ONLINE（日本語マニュアル付英語版）	●エレクトロニック・アーツ・スクウェア ●9,800円 ●RPG ●Win95 ●'97年10月17日
17	初登場	はなまる工務店 ～めざせ！日本一の現場監督	●アートディンク ●10,800円 ●SLG ●Win95/98 ●'98年10月2日
18	前9位 2回	ショックプライス500 パチンコ	●SME・インターメディア ●500円 ●パチンコ ●ハイブリッド ●'98年8月21日
19	前12位 8回	三國志Ⅵ	●コーエー ●13,800円 ●SLG ●Win95 ●'98年3月13日
20	初登場	Voice NOëL「清水代歩」	●パイオニアLDC ●8,800円 ●ツール ●Win95/98 ●'98年10月23日

※データの見かた
今月順位／先月順位／登場回数／タイトル／メーカー名／価格／ジャンル／対応機種／発売日
（集計期間10月1日～31日）

今月の注目ゲーム



初登場 **1** 位

- ■コーエー
- ■Windows95／98
- ■SLG
- ■7,800円

信長の野望Internet

大方の予想どおり，トップでのランキング登場をはたしたコーエーの『信長の野望Internet』。これまでにも何度か紹介しているが，本作はこれまでのシリーズ作品とはちがった，固定された国境線を持たない新システムを採用している。シリーズのネーム・バリューもさることながら，その斬新かつ完成度の高いシステムがユーザーに評価されただろうことはまちがいない。

ひとりで遊んでも十分におもしろい『信長Internet』だが，その本当の楽しさが味わえるのは，やはりほかのプレイヤーとの通信対戦だ。LANを使って，あるいはコーエーの設置したサーバーを利用して，最高8人までの対戦が可能。さらに，

- ・プレイ時間に融通がきく。
- ・ゲームが進んでも，あるていど逆転が可能

の二点の特徴により，とにかく遊びやすいゲームに仕上がっている。

プレイ時間に融通がきく

この作品には全国・近畿・関東・九州・東北の五つのマップが収録されており，それぞれマップの地形や登場する勢力の規模，武将の能力などが大幅にちがう。小さなマップで遊べばトータルのプレイ時間も短くて済むし，それでも長いという人には，得点方式……占領した領土の広さや兵力の規模によって算出される得点で勝負を決めることも可能だ。

あるていど逆転が可能

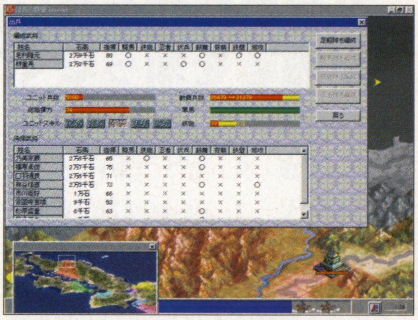
「いくら国が大きくなっても，持てる軍団は五つまで」というルールがポイントになっている。勢力が大きくなれば多くの国と一度に接するようになり，必然的に軍団がちらばってしまう。その結果，より多数の軍団を繰り出してきた敵に包囲されたり，あるいは辺境の城が包囲されて孤立しても，増援を送れない……なんて事態がけっこう生じる。さすがに「一発逆転！」なんて芸当はむずかしいが，弱い勢力でも手を組めば強力な国家相手にも戦えるのだ。

◆

初心者からSLG熟練者まで遊べる『信長の野望Internet』，まずはプレイしてみては？



▲わりとすぐに勝負がつく九州マップ。鉄砲や水軍の使い方の勉強もできる



▲ちがう技能を持つ複数の武将で部隊を編成すべし



◀混戦こそ頭の使いどころ。敵味方の「動く順番」まで考えて行動を決定しよう

メーカーからひとこと。

コーエー 広報部 **会田 覚さん**

当社初のネットワーク対戦型ゲームとしてリリースした『信長の野望 Internet』。おかげさまで「売れ筋パソコン・ゲーム」でも初登場１位を獲得することができ，大変感謝しております。このゲームは対人プレイを存分に楽しんでいただけるシステムを満載しています。まだプレイしていない方，ぜひ全国に散らばる戦国武将たちとの熱き対人バトルを堪能してみてください。

★HOT20協力店

▼北海道
- ●そうご電器YES札幌 ☎011-214-2850
- ●DEPO ツクモ二番街店 ☎011-242-3199

▼栃木県
- ●ソフトプラザ遊基 宇大東店 ☎028-639-4755
- ●ソフトプラザ遊基 竹林店 ☎0286-43-6686

▼埼玉県
- ●T・ZONE所沢店 ☎0429-94-2800
- ●ビットマップ ☎0492-83-0455
- ●ラオックス南浦和コンピュータ館 ☎048-861-3111

▼千葉県
- ●メディアバレー千葉 ☎043-224-9700

▼東京都
- ●ソフマップ全店
- ●メディアバレー町田（PCゲームコーナー） ☎0427-21-2021
- ●ラオックス ザ・コンピュータゲーム館 ☎03-3251-3100

▼神奈川県
- ●The Soft 文教堂 新横浜駅店 ☎045-474-3535

▼山梨県
- ●ノジマコムドック向町バイパス店 ☎0552-25-1390

▼石川県
- ●無線パーツ 金沢店 ☎076-231-6822

▼静岡県
- ●システムイン吉野 ☎054-636-0630
- ●パソコンショップエグゼ ☎0537-23-6674

▼愛知県
- ●三洋堂書店 上前津店 ☎052-251-8334

▼広島県
- ●ハイパーブルート 五日市店 ☎082-921-5040

▼鹿児島県
- ●馬場電機 平田橋店 ☎099-254-0110
- ●ベスト電器出水パソコン館 ☎0996-63-3591

英傑伝シリーズ

三國志曹操伝（そうそうでん）

君は姦雄となるか？能臣となるか？



■コーエー ■Windows95/98/NT4.0 ■シミュレーションRPG ■9,800円 ■12/11発売予定 ■メーカー問い合わせ先：045-561-6861／ホームページ http://www.koei.co.jp/

コーエーが放つ英傑伝シリーズの最新作『三國志曹操伝』が発売されます。三国志としての主人公はこれまで劉備（りゅうび）と諸葛亮（しょかつりょう）で，いずれも蜀（しょく）の観点から描かれてきました。今回は魏（ぎ）の曹操が主人公ですので，またちがった目線で楽しむことができます。曹操の人生を追うことで，三国志の真髄を味わいましょう！　（文／源　康史）

乱世の姦雄がついに登場！三国志を知らなくてもOK！

『三國志曹操伝』は，2〜3世紀の中国における，魏（ぎ）・呉（ご）・蜀（しょく）の三国時代が舞台で，プレイヤーは三国志の英雄・曹操となり，中国大陸を統一していきます。曹操は字（あざな）を孟徳（もうとく）といい，三国志事実上の主人公です。曹操はストーリー全体に影響を及ぼしているので，三国志に一から親しんでみたい人には最適な主人公でしょう。

ゲーム・システムはシミュレーションRPGで，内政や外交といった複雑な要素はなく，戦闘を中心に展開していきます。その戦闘自体も複雑なものではなく，主人公である曹操と配下武将のユニット（武将個人というより軍勢と考えてください）を動かし，武器による攻撃や策略で敵ユニットを攻撃するだけですので，はじめての人でも戸惑うことはありません。策略はRPGでいうと魔法みたいなものです。

つまり，SLGの醍醐味とRPGのような手軽さで，壮大な三国志ストーリーを味わうことができるのです。

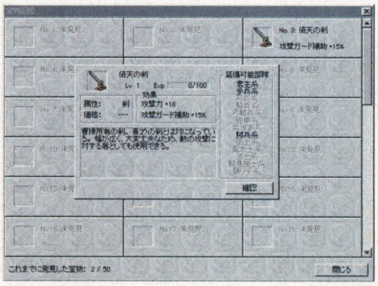
もし，曹操があのとき××に会わなかったら！新しい展開も楽しめる

英傑伝シリーズの魅力は，「あのときあの選択をしていたら，どうなったのだろうか？」という「歴史if」を楽しめることで，プレイヤーの行動によっては，まったく新しいストーリー展開を楽しむこともできます。

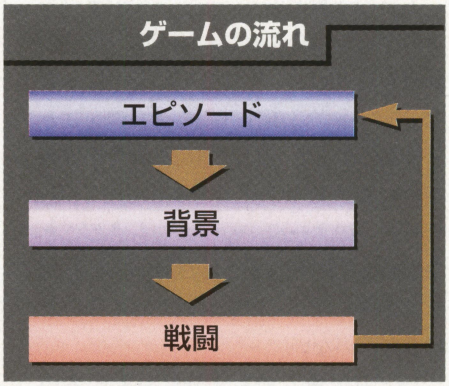
基本的なストーリーは『三國志演義』をもとに進行します。戦闘時では，選択肢が出たときに一番上の選択肢を選ぶと，楽に展開できるようですが，ストーリーモードではそうとは限りません。自分なりのストーリーを展開させたいときは，意のままに選択してみましょう。

個性豊かな150人の武将が登場！特殊アイテムを集めよう！

登場する武将は150人で，それぞれ能力値と13種類以上の属性と性格によって個性づけられています。装備する武具・防具は戦闘で使うことにより，成長するシステムなので，武具を必要以上に買い込む必要はありません。歴史に名高い武具は特殊アイテムとして登場し，「宝物図鑑」に収録されるので，コレクター的な楽しみもできます。



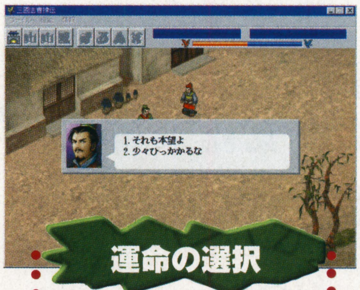
◀宝物図鑑の内容一覧。未発見のものはどこで手に入るかは謎に包まれてる



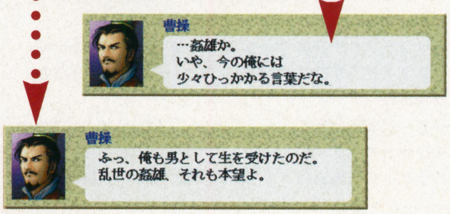
▲背景は中国の地図上でわかりやすく群雄の勢力や興亡が解説される



▶当時は人物批評が流行っていた。曹操はいずれも将来は英雄であると評された



◀右上のアライメントメーターは赤が多ければ姦雄寄り，青が多ければ能臣寄りだ



穎川の戦い

制限ターン数20
勝利条件：敵の大将張宝・張梁を斬る！

騎都尉曹孟徳，出陣する

ゲームは曹操の事実上の初陣となる，黄巾(こうきん)の乱「穎川(えいせん)の戦い」からはじまります。曹操は騎都尉(きとい)（近衛騎兵隊長）として，激戦地穎川で苦戦している官軍（国の軍隊）の救援に駆けつけます。それでは，順を追って見ていきましょう。

劉備三兄弟，義勇軍を率いる

穎川の戦いは，黄巾党の首領張角(ちょうかく)の弟で地公将軍の張宝(ちょうほう)と人公将軍の張梁(ちょうりょう)が砦を守っています。史実では皇甫嵩(こうほうすう)率いる官軍が派遣されて戦っていましたが，黄巾党も力を入れていた地であったため，苦戦していました。そこで都では騎都尉の曹操らを援軍として派遣しました。

曹操の到着の前に劉備・張飛(ちょうひ)・関羽(かんう)の3兄弟率いる義勇軍が援軍として到着します。劉備らは砦の背後を襲おうと火をつけますが，失敗してしまいます。そこに怪しい声が響き，砦の真ん中に一斉に火を放ちました。この声の持ち主はいったい何者か？　写真でわかってしまいますがなんと人物鑑定士の許子将(きょししょう)です。

といった具合にいきなりオリジナル・ストーリーが展開していきます。

曹孟徳，初陣を飾る

曹操が到着すると本格的な戦闘のスタートです。穎川での劉備との出会いはその後の2人の関係を考えると運命的なものといえるでしょうね。

許子将先生のレクチャー

▼許子将の戦いかたを細かく教えてもらおう。すべて教えを聞くといいことがあるかも？



ここでまたまた許子将が登場し，プレイ方法についてレクチャーしてくれます。はじめてプレイする人は，すべて聞いておくことをオススメしますが，曹操は後に「兵法家」として名を知られることになるので，断ってもみるのも一興です。

戦闘がはじまったら，まず戦場全体を見渡してください。真ん中に見える張宝がいる砦が本陣となります。砦や右下に見える兵舎にはアイテムがあります。また，砦や兵舎の上に移動したユニットはHPが自動回復するので，有効に活用しながら戦いましょう。また，部隊の属性と地形は密接なかかわりがあり，攻撃力にも左右するので，よく考えてから移動するようにしましょう。

ユニットは味方の場合，直接の配下と友軍とは別扱いで，この戦いでは曹操以外の味方は友軍となっています。ですから，プレイヤーが動かせるユニットは曹操だけですので注意しましょう。

★ ★ ★

第1章「覇王誕生」はここからはじまります。穎川の戦いはプロローグに過ぎなかったのです。曹操の活躍により終わった黄巾の乱は後漢の命脈をも断ってしまい，ある男の登場により新たな恐怖の時代がやってきます。曹操の運命はどうなるでしょうか？　来月をお楽しみに！



義勇軍現る！

▲流浪する劉備率いる義勇軍が先に到着し，後方の混乱を試みるが……



火計成功!?

▲火計に失敗した劉備たち。しかし火計は成功している？　何者が!?



条件クリア!!

▲勝利条件をクリアすると，報奨金がもらえる。これで武器やアイテムを買える！



しかし……

▲黄巾党が滅んでも平和が訪れることはなかった。高笑いしているこの男はいったい？ **乞うご期待！**

砦の張宝と張梁を討て！



◀砦の張宝と張梁は策略による攻撃が中心だが，強敵ではないので楽勝だ！

アイテムは逃さずGETだ！



◀砦や兵舎にはアイテムが置いてあります。ここには回復の豆が落ちているぞ

今月号からはじまった新連載「月刊三國志読本」（212ページ）で，「曹操伝」にまつわる本を紹介しています。

3・2・1・0 発進！
（オリ・シオ・ア・ソブ ガッシャ）



ナムコヒストリーVOL.1 付属データ 収録タイトルのスクリーンセーバー＆壁紙，「ソルバルウ」「タルケン」ペーパークラフト用展開図，ゼビウスCGムービー

京子「みんな忙しいのに集まってくれてありがとー。各収録タイトルの詳細については「オール・アバウト・ナムコ」を見てもらうとして（宣伝か？）……。『スーパーゼビウス』と言えば細野晴臣（ほそのはるおみ）だよねー。私，アナログ盤持ってる」

片平「いきなりマニアックな。『スーパー～』は，海外版『ゼビウス』の逆輸入版なんだにゃ～」

山田「『ゼビウス』って，全部のキャラに正式名称とコードネームついてるし，世界設定に凝（こ）ったゲームのさきがけですよね。うわ，死んだ。やっぱ難易度高いわ。ファントム(注1)見る前に果てそう」

片平「やっぱ『マッピー』じゃよ。うんうん，この音楽♥「ああー，6段あるー」と言うファミコン世代（笑）」

京子「だってゲーム・センター行っちゃいけなかったし（笑）。でもあのころは，ホントにえんえんと遊んでたなー」

片平「そういえばマッピーって，もとはロボット(注2)だったよなあ」

京子「『トイポップ』見たのは，中学生のときかな。海に行ったものの寒くて全然入れなかったときがあって。ホテルのゲーム・コーナーでずっと遊んでた」

片平「敵の全滅を狙うんだったら，2人プレイじゃないとキツいのだ。ご先祖ブロック落としー！(注3)」

山田「このころのナムコゲームって，得点低いですよね。ほかのゲームでは100万点ボーナスとか相ついでたのに」

We Love namco®

渡辺「お，このゲーム見たことある。えーと……トッポ……ジージョ？（←真剣）」

京子「トとポだけ合ってる……」

山田「『モトス』はザコの名前がカッコいいですよ。ピューパとか」

京子“モトス”の由来は当時のナムコ新入社員のイニシャルをくっつけたものらしいけど。でもコレ，ハマり度高いね」

小石「『モトス』は1コインクリアできなくてな…………落ちた（ボソッ）」

片平「油断大敵，レッド・ピューパ」

ナムコゲーム，そのカリスマ

京子「『VOL.2』はマニア向けが多いね。あ『ラリーX』のBGMってこんなのなんだ」

山田「ナムコゲームではじめて音楽らしい音楽がついたゲームですね。『NEW』は上福岡にいたころ，いつもハイスコアに登録されてた，本名も知らなければ会ったこともない人と競ってました（笑）」

京子「なるほど，うまい。ふむふむ，『NEW』のほうが遊びやすいみたいだね。じゃ，つぎ『タンクバタリアン』いこっか……おお，画面は『バトルシティー』より地味だけど，音が重厚だー！」

山田「『タンク～』は，音が子ども心にコワかったんですよ。だから当時は，爆発音を響かせてプレイする人を見て，これは大人がやるゲームなんだ，って（笑）」

片平「『フォゾン』だけは，リアルタイムで見たことないんだよなー」

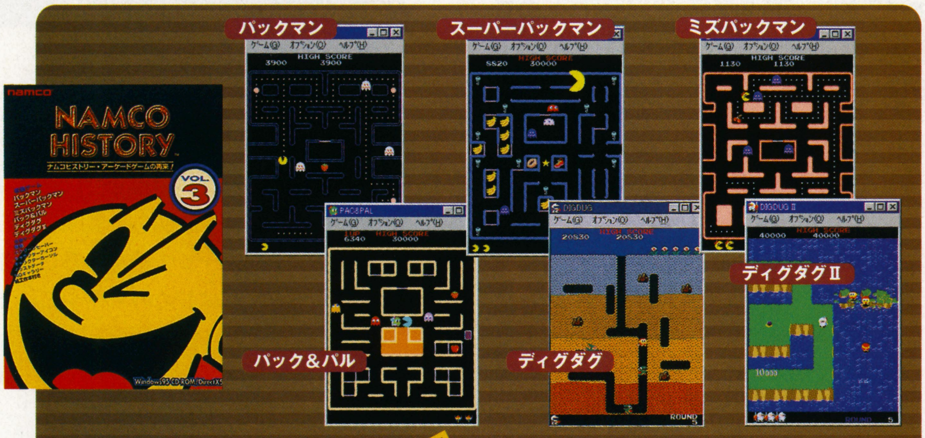
京子「わーん，またヘンなとこにくっついた。簡単そうでむずかしいー。やっぱ私，左脳人間(注4)だから……」



ナムコヒストリーVOL.2 付属データ 収録タイトルのスクリーンセーバー＆壁紙，『グロブダー』フォント，『ドルアーガの塔』攻略ツール＆ディオラマスライドショー

（注1）ファントム：『スーパーゼビウス』で新しく加えられたキャラクター。撃つと得点がマイナスされる。（注2）マッピーはロボットだった：ゲーム・キャラクター「マッピー」の前身は，迷路を進み，その中心にあるニャームコ風船を割るという，エレメカのようなロボットであった。ゲームのボーナス・ステージも，それを意識したものと思われる。（注3）ご先祖ブロック落とし：永久パターン防止キャラ，「ご先祖ブロック」を利用して敵を倒すこと。（注4）左脳人間だから：『フォゾン』は「前脳の右半分（＝右脳）を刺激するゲーム」というコピーで登場した。だからと言ってゲームがヘタな理由にはならないと思うのだが……。（注5）うる星あんず：ベーマガ最古参のゲーム・ライター。山下　章と一緒にテレビに出たことも。（注6）ワカワカ：パックマンのドット・イート音を文字で表したもの。通称

片平「それはちがうと思う。それにしても，プレイヤーを突き放したようなこのゲーム内容（笑）。ナムコ史上でもかなり異色のゲームだと思うんだにゃ〜」
小石「『グロブダー』は昔，ノーコンティニューで72面くらい行ったのかな。あと，99面だけノーミスクリアして452万点。一気にその日のトップ（笑）」
京子「すごーい。私なんかPS版で瞬殺されたよ。でも，緊張感がたまんないね」
山田「『ドルアーガの塔』は，じつは俺，ファミコンから入ったクチなんですよ」
京子「私もそう。ゲーム・センターではうまい人のまわりに人だかりができてたらしいね。山下さんの話だと，うる星あんずさん[注5]なんか60階のクリア方法を人に見られないように，筐体に段ボールかぶせてプレイしてたという」
片平「宝箱の出しかた知ってれば，クラスのヒーローだった（笑）」
京子「カリスマ性の高いゲームだよね」



ナムコヒストリーVOL.3 付属データ 収録タイトルのスクリーンセーバー&壁紙，キャラクター・アイコン&カーソル，イラストデータ，NGギャラリー

キャラゲー大集合♥

京子「『パックマン』をはじめて見たとき，こんなゲームもあるんだー，って感動したの覚えてる。それまでは撃ち落とし系のゲームばっかりだったのに」
山田「名前どおり，モンスターの動きに個性があるのにもビックリしましたよ」
片平「ハンドルまわすとパックマンがワカワカ[注6]言いながら動くエレメカもあったなあ。お金入れなくても音は出るから，子どもがぐるぐるまわす（笑）」
京子「『スーパーパックマン』『パック&パル』って，ゲーム性，元祖と結構ちがうよね。あ，フルーツ持ってかれた」

『ナムコヒストリー』シリーズ完結記念緊急座談会（？）

『ナムコヒストリー』シリーズが完結するということで，中村，片平，山田の3人を中心に敢行されたこの企画（単に思い出を語り合っただけ？）。みんなナムコが大好きなんです。　（中村京子）

■ナムコ　■Windows95／98　■オムニバス　■VOL.1　5,200円／VOL.2〜4　5,800円
■発売中　★メーカー問い合わせ先：☎03-3756-8507

山田「ターゲットを取る順番とか考えなきゃいけないですからねー」
京子「『ディグダグ』シリーズならちょっとだけうまいぞ。でも，一番最初にやったのは『ジグザグ』[注7]だった（笑）」
片平「『Ⅱ』のプーカァの正面顔がラブリーじゃよー♥ただ歩いてるだけなら，人畜無害そうなキャラなんだけど（笑）」

まだ見ぬ『VOL.4』そしてみんなの願い

京子「さて，今度は『VOL.4』が出るんだよねー。まだサンプルはきてないけど，これまでの実績から言って，移植度・おまけともに期待していいでしょ」
片平「問題は，『ナムヒス』シリーズが『VOL.4』で終わるってことなんだにゃ〜」
京子「うん。というわけで，編集部のそこらへんにいる人を対象として，移植してほしいナムコゲームのアンケートを取ってみました……『ドラゴンバスター』『メトロクロス』『バラデューク』『ホッピングマッピー』『サンダーセプター』『アサルト』『妖怪道中記』『ドラゴンスピリット』『ドラゴンセイバー』『ピストル大名の冒険』『ワールドコート』『ブラストオフ』『メタルホーク』『スターブレード』『ギャラクシアン³』『X-DAY』……なかにはそんなのできるんかい，ってのも入ってるけど，とにかくまだこんなにあるの。読者のみなさんも，『ナムヒス』買ったら，アンケート・ハガキで熱意を伝えましょう！　では！」



ナムコヒストリーVOL.4 付属データ 収録タイトルのスクリーンセーバー&壁紙，サウンドデータ，キャラクター図鑑，メカトンボ工作教室

「ワカワカ音」。(注7)『ジグザグ』：『ディグダグ』の海賊版。

ポピュラス伝説，ついに新章突入！

何(ナニ)はなくともビギニング！

ポピュラス ザ ビギニング集中攻略

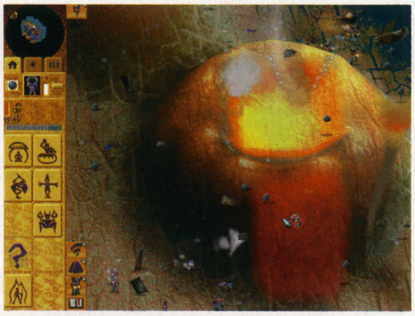
どうも，FOOすけです。今回は，オイラ的に「燃えゲー」が登場したので，さっそく紹介させてもらっていいかしら。その名も『ポピュラス ザ ビギニング』，あの名作『ポピュラス』シリーズの最新作だっ！　(文／加藤FOOすけ)



■エレクトロニック・アーツ・スクウェア
■Windows98／95 ■SLG ■9,800円
★メーカー問い合わせ先：☎03-5436-6499

『ポピュラス』ってどんなゲーム？

『ポピュラス』の基本と言えば！　みずからが神となり，自分を崇拝する信者(本作では従者)を引き連れて，敵対する神の信者と対決する，リアルタイムSLG。信者の数は最初こそ少ないものの，神の奇跡で国土を増やし，開拓することで家が建ち，人口が増えていく。信者が増えれば自分に対する信仰パワー（マナ）もモリモリ蓄積されるため，雷撃や地震，はては火山噴火などの奇跡を起こして大暴れ。でも，自分の国土で暴れるのはキケンだから，敵の国土で思うさま荒ぶってくれ。約束だ！……まあ，だいたいこんな感じでゲームを進めて，最終的に敵の信者を全滅させれば自分の勝利となる。



▲圧倒的な質感のあるグラフィックはスゴイのひとこと。た，助けてぇ……

以上の基本的なルールは『ポピュラス ザ ビギニング』でもほぼ変わらず，そこからさらにプレイヤーのできることを増やしているため，ハッキリ言っておもしろさは7倍増だ。そうなると心配なのが操作方法だけど，これは同社『ダンジョンキーパー』でバツグンの操作性を見せた，パネル式アイコンやポップアップアイコンがパワーアップして受け継がれているから大・安・心。親切なチュートリアル（解説つきの練習用マップ）もついているし，初心者でも簡単に『ポピュラス』ワールドへ突入できるのさっ！

ところで『ポピュラス ザ ビギニング』の対CPU戦には，プレイヤーが挑戦するレベルによって，さまざまな目的（＝プレイ条件）が用意されている。これは前作にはなかった要素で，ともすれば単純作業になる対CPU戦を，適度に緊張感の持てるプレイにしてくれている。たとえば，レベルによっては，相手の奇跡でいきなり自分の領土を壊滅させられるシーンからスタートしたり（当然，脱出に遅れるとゲーム・オーバー），ごく短時間のうちに敵地の奥深くへ侵攻しなければならないなど，スリルに満ちた展開を味わえる。作り手のサービス精神を感じる部分だ。もっとも，はじめのレベルではそれほど過酷な条件は要求してこないので，まずはじっくりとプレイを楽しんで，操作やルールに慣れておこう。

ちなみに『ポピュラス ザ ビギニング』では，これまでのシリーズと同じく，通信機能による対人対戦が可能となっている。対CPU戦とちがい，心理戦の要素が加わってくるため，緻密な戦略や大規模な戦術を駆使する壮快感を体験できるぞ。

さて，つぎのページからは，ゲーム序盤で役に立つスペルや建物を紹介していこう。スペースの都合上，少ししか紹介できないが，残りはまた次回にでも。



◀地形に合わせて，いろいろな戦法を編み出そう！

今回のポピュラスはこんな流れでビギニング



▲まずは従者を増やすのさっ！　てなわけで小屋を建設するのが吉



▲従者が増えたら，戦士訓練小屋などを作って戦士を作るのダ



▲屈強の漢（おとこ）たちがそろったら，相手の土地へ攻めこめ！

どぉ〜です奥さん！これなら簡単オモシロビギニング！



▲敵を全滅させればクリア。一兵たりとも生かしておくなッ！

ひとくちビギニング　本作は，これまでの『ポピュラス』とちがって，土地の造成はそれほど自由に行なえないうえ，地面の高低差の有利，不利などが存在しているので，よく考えて戦わないと，あっという間に劣勢に追いやられるゾ。

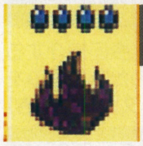
何かと使える スペル&建物

というわけで，ゲーム序盤に登場するスペルや建物のなかでも，とくに便利だと思われるものを，独断と偏見で大紹介。まずは，ダマされて使ってみるのがよいかも。

使える！オススメのスペル

ここで紹介するスペルは，いずれも戦闘用だ。スペルはシャーマン（プレイヤーの分身）から発せられるので，シャーマンは積極的に戦闘へ参加させていきたい。

ブラスト

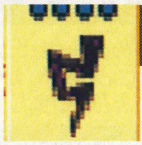


混戦時に頼りになる。自陣営の従者が敵陣営の従者に囲まれたときには，その中心に向かってブラストを1発撃ちこもう。このとき爆心地付近にいる従者は，敵味方を問わず吹き飛ぶが，ダメージを受けるのは敵陣営の従者だけなので問題ナシ。ただし，自陣営の従者が，水のなかに落ちた場合などにおいてはそのかぎりではない。



▲▶シャーマンが囲まれてしまった場合にも効果を発揮するぞ

ライトニング



射程距離が長く，ブラストよりも攻撃力が高い。ブラスト同様，敵味方かまわず吹き飛ばすが，そのさい，両者ともダメージを受けてしまうので注意すること。

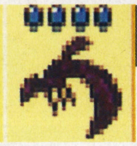
効率的に使いこなすなら，敵陣営に攻めこむときに，敵の建物に向かって放つといいだろう。ライトニングの直撃を受けた建物は炎上し，修復するまでのあいだは使いものにならなくなる。

欠点は，マナの消費量が多いことか。



◀敵の戦士訓練小屋やガードタワーを狙って放て！

ハチの大群



敵が大挙して押し寄せてきたら，すかさずコレ。出現したハチの大群は敵を追いかけまわし，一定時間パニック状態におとしいれる。たとえば，それまで団体で行動していた敵に向かって発動させると，敵がハチを恐れてちりぢりになるため，集中攻撃などを未然に防ぐことができるわけだ。



▲黒雲を思わせるハチの大群が，敵の中心に出現。敵従者は思い思いの方向へ逃げ出すぞ

使えすぎる！オススメの建物

ここでは，自陣営の防衛に適した建物を紹介する。以下にあげる建物と，そこに適した従者を組み合わせていけば，かなりの防御効果を発揮するはず。

ガードポスト



敵がよく攻めこんでくるルート上に配置しておくのが基本。このガードポストに，適当な数の戦士や炎の戦士，伝道師などを配置しておけば，敵の侵攻を早期に察知することも可能となる。このガードポストで戦闘が行なわれているあいだに，本格的な迎撃部隊を編成しよう。

また，ガードポストに兵力の大部分を集結させておき，そこを拠点にして一気に敵地へ侵攻するという方法も有効だ。



◀ガードポストに配置された従者は，楽しそうに踊る

ガードタワー

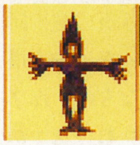


配置する場所が，高ければ高いほど効果的。基本的に，高所にシャーマンや炎の戦士がいれば，スペルの射程距離が伸びて，それだけ敵にダメージを与えやすくなるのは読者諸兄もご存じのことと思うが，その高台にガードタワーを建てて彼らを配置すれば，射程距離はさらに伸びる。



▲うまく使えば，自陣営にいながら敵陣営の中心にスペルを発動させることも可能

伝道師訓練小屋



自陣営の集落の外周に配置して，伝道師を置いておけば，敵はうかつに近づけない。また，建物自体の耐久力も意外に高いので，バリケードの役目も果たすぞ。

さーて，来月のビギニングは？

てなわけで，いかがでしたでしょうか，第1回。ページの都合で，役立つテクニックその他を紹介できなかったのは残念だけど，それはまた次回ということになりますな。あと，本作はアツい対人戦も展開できそうなので，できればそういった楽しみかたも紹介していきたいと思っとります。要望があれば，ページ数も増える……か・も。ではまた来月。

お知らせビギニング 本コーナーでは，読者のみなさんからの質問や，自分だけの㊙情報などを募集しています。編集部『ポピュラス ザ ビギニング』攻略コーナーまでおハガキをお送りください。採用分には，FOOすけ特選・謎グッズをプレゼントさせていただきます。

ファルコム関連 PLAYING REPORT

ブランディッシュ4 ～眠れる神の塔 Windows

ロードモナーク ～新・ガイア王国記 PS



ファルコム関連のゲームはとにかく「選べる主人公」の数が多い。今回紹介する両作品とも，最初に4人のなかからひとりを選ぶことになる。プレイのたびに深みを増す物語を，とことん遊び倒してほしいね。（文／千歳秋吉）

ブランディッシュ4～眠れる神の塔

■日本ファルコム ■Windows95／98 ■RPG ■プレミアム版 10,800円／通常版 9,800円 ■12月11日発売予定
★メーカー問い合わせ先：☎042-527-6501





今回選んだキャラ メルメラーダ

『ブランディッシュ4』ではディー，クレール，キエン，メルメラーダのなかからひとりを選んで「神の塔」に挑むことになる。使用キャラにより物語はもちろん，面構成まで変わるのだ。

今回は前作『VT』でライバル的存在であったメルメラーダを選択した。彼女を水先案内人として，本作の中身（序盤）をのぞいてみようではないか。



運命が動きだす

◀「神の塔には財宝が眠っている」――そんなウワサの真相を突き止め，財宝を手にすべく，メルメラーダは立ち上がった。運命の女神は，彼女に微笑むのか？

牙をむく迷宮

我が名はメルメラーダ。妖炎の魔術師と呼ぶ者もいるわ。私にとっては神の塔など赤子の手をひねるようなもの。ん？目の前にあるのは宝箱のようね。ワナが仕掛けられているようだけど，私の盗賊技能にかかれば，この程度は楽勝よ。

ふふ……開いた。 !? うしろから巨大な石が転がってくる……！ 横にかわさなければ……ハッ！

……ふぅ，間一髪ってところね。足元のスイッチにも気をつけなければ。さて，こっちの部屋にもスイッチがたくさんあるようだけど，なかは怪物の巣になっているわ。こんなの並の発掘者にはムリね。ま，私にとっては準備運動程度だけど…。



▼これは一種のパズル。「縦・横・斜めに並ぶものなし」この言葉の意味がわかるかな？



▲宝箱の前にスイッチがあり，踏むと巨石が転がってくる。もう助かりましぇん



ロードモナーク～新・ガイア王国記

■東芝EMI ■プレイステーション ■SLG
■5,800円（予価） ■12月23日発売予定
★メーカー問い合わせ先：☎03-5512-8660

新たな『ロードモナーク』の伝説を彩る若き王たち

『新・ガイア王国記』というタイトルにふさわしく，本作には複数の王国と若き王族たちの物語を描いた「ストーリーモード」が存在する。主人公として選べるのは下の4人。もちろんキャラごとに異なる物語が用意されているぞ。



フォックス・ローゼンシュタイン ▶レジスタンスのリーダー。信頼は厚いが，真の目的は……

タマラ&イズナ・カリョウ ◀カリョウ国の双子の姫君。タマラが姉でイズナが妹

ミーナ・マハリーシェスタ ▶ベーンファクトロ国の大盗賊。宝の前では性格が変わる

ロザリオ・ジュリアス ▶素直な性格の王子。争いを好まないが，国を守るべく旅立つ

こ,これはパズル？

もう，なんなのよ，これ！……おっと，私としたことが取り乱してしまったわ。冷静に，冷静に，と。

それにしても「三つのスイッチ」の部屋には参ったわ。大広間に散らばるスイッチを，3つ同時に押さないと先に進めないなんて……。そんなの身体が三つなきゃムリよ，ねぇ。

「可動の柱」の部屋では柱を押す順序をまちがえてハマるし，つぎの「凸は凹に」の部屋ではスイッチを踏みちがえて手こずるし……。意外と手ごわいようね。

そういえば遺跡にトゥルカイアの巫女とか言ってた少女がいたわね。たしかクレールって名前だったかしら。怪物に襲われていたから助けてやったんだけど，どこかでまた会うことになりそうね。

迷宮で生き残るために

ワナや仕掛けのことばかり話してきたけど，塔に住みつく魔物どももなかなかあなどれないわ。だからこちらも装備を整えて対抗する必要があるの。わかる？

基本はお店を徹底活用すること。見知らぬアイテムを鑑定してもらったり，武具の性能を上げてもらったり，古代文字を解読してもらったり……ね。そうそう，お店で仕事を依頼されることもあるのよ。

私の案内はこれまで。つぎに会うのは神の塔でね。フフ……逃げちゃダメよ！

3つのスイッチ



▲仕掛けの内容は本文に記されているとおり。この部屋を脱出するためには，怪物たちの力を借りるしかなさそうだぞ

可動の柱



▲柱を押して進路を開くのだ。ただしヘタな押しかたをすると進路をふさいでしまうハメに。試行錯誤してみるべし

凸は凹に 凹は凸に



▲要するにスイッチを踏んで指示どおり「ON／OFF」を入れかえていく仕掛け。同様のパターンとして「すべてを凹に」も

イベント



◀クレールが怪物に襲われている！ 助けるか，見捨てるか。選択は今後の展開にも影響をおよぼすハズだ



▼壮観さすら感じる落とし穴の群れ。下の階に落とされるものもあるので，注意！



▲強敵ハイドリパーに対し，魔女メルメラーダは精霊を召喚して挑む

街区



▶神の塔の遺跡に存在する街。カジノはここの数少ない娯楽だ。時を忘れる人も多かろう

地下墓地



▶腐臭が漂い，屍がさまよう「時の神殿」。一度は足を踏み入れる必要があるだろう

砂の大地



▶こんなところに黒猫？ その正体は変身したメルメラーダ。これでせまい通路もOK！

！



▶突然目の前に守護鬼神が現れた！ 敵にまわすも味方にするもキミしだいなんだけど……

次号もひきつづき『ブランディッシュ4』情報をお届けするぞ！

PS版の特徴は

そもそも『ロードモナーク』とは自国の兵を率い，村を建て，人口を増やし，領土を拡大していくゲーム。この「単純かつ奥が深い」システムこそが根強い人気を誇ってきた秘密と言えよう。

本作は，それに「100面ものマップ」「個性的なキャラ」「魅力的なストーリー」「ビジュアル面の強化」などをプラス。さらに，パソコン版にあったマップを収録したモードや，自分で面を作れるエディット機能も搭載と，おいしいところがゼイタクなまでにつめこまれた1本なのだ。



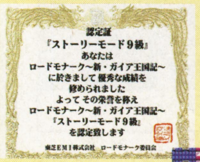
ゲームシステムは，ほぼ原作そのまま

『ロードモナーク』ではゲームがはじまると，とりあえず兵隊がゾロゾロと出てきて，近隣に村を建てまくってくれる。村からは新たに兵隊が誕生し，さらに村を建てていく。こうして増える村と人口をたくみにコントロールするのが王様たるプレイヤーの役割だ。頃合いを見計らって兵士たちに命令をくだし，少しでも短い日数で他国の勢力を一掃するのだ！

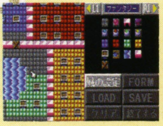




▲▶このビジュアル性が魅力。会話シーンもイイ感じ



◀『モナーク』といえばこの認定証。高段位を目指せ



▶これがエディット・モード。自作マップで遊ぼう

PC★Soft

目玉は，待望のシリーズ最新作『ポピュラス ザ ビギニング』。大幅に変更されたのはグラフィックだけでなく，システムも様変わりしている。国産作品では『ブランディッシュ4』に注目。ゲーム以外では，タイピング・ソフトが目立つ。『ラジロム』シリーズは今月が最終回。

New Release Title

パソコン・ソフト今月の新作

ゲームソフト

PC★Soft New Release Title

Win95/98

ロックマンX4

12/3 ■カプコン ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM

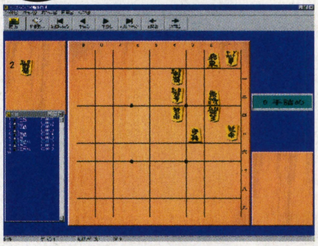


［プレイステーションから移植］手強いステージ構成が特徴のアクション。CGの導入により背景の美しさが増している。主人公がXとZEROのふたりから選べるほか,PS版にあった隠し要素も収録。

Win95/98

お父さんのための詰将棋

12/4 ■アンバランス ■詰将棋 ■3,480円 ■CD-ROM



5手詰めから11手詰めまでの計200問を収めた詰将棋ソフト。関根　茂九段が夕刊フジに寄稿した問題から選抜して収録している。解答を示す以外に，ひとことヒントを表示する機能もあり。

Win95/98

最強の将棋

12/4 ■アンバランス ■将棋 ■10,800円 ■CD-ROM



同社が発売する『最強』シリーズの3作目。時間制限の設定をすると，プロと同じ感覚で対局が楽しめる。6種類の背景パターンが用意されており，駒と将棋盤は各3種類のなかから選択が可能。

Win95/98

ディスクステーション21号〈冬号〉

12/6 ■コンパイル ■ディスクマガジン ■980円（税込） ■CD-ROM



手軽で安価なCD-ROMマガジン。アクション「RUN！RUN！IVAN！」やAVG「ジオコンフリクト3」，ロジックパズルの「パズリスト」などが楽しめる。「なぞぷよエディタ」も収録。

Win95/98

実践パチンココンストラクション ～釘師になろう

12/9 ■スタジオぴえろ/G.A.M. ■パチンコ ■5,800円 ■CD-ROM

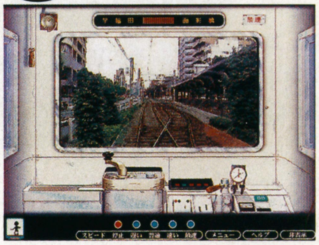


自分だけのパチンコ台がデザインできるソフト。もとになる台盤面を選択し，クギや役物を配置していく。できあがった台は店舗に置いて遊ぶことができ，プレイデータの保存も可能。

ハイブリッド（Win95/98 P.Mac）

都電で行こう！～都電荒川線の走る街

12/10 ■トミー ホビー事業部 ■SLG ■5,300円 ■CD-ROM

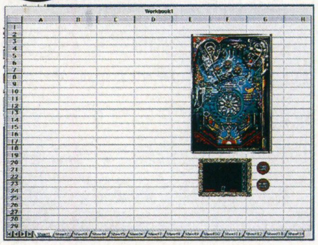


東京都内に残る唯一の都電を題材にした鉄道SLG。映像には実際の運転席から撮影した画像を使用している。沿線の風景や昔の街なみを眺めることができるデジタル写真集も併録。

Mac

デスクトップゲーム　ピンボール

12/11 ■オルセン ■ピンボール ■1,200円 ■CD-ROM



［Windows95から移植］デスクトップ・アクセサリーのような感覚で遊べるミニサイズのピンボール・ゲーム。それぞれのギミックには電飾がほどこされ，ハデな演出効果が楽しめる。

Win95/98

ウイニングポスト4

12/11 ■コーエー ■競馬SLG ■11,800円 ■CD-ROM



馬主となって強いサラブレッドを作り出す競馬SLG。愛馬のパラメータに賢さの要素がプラスされ，配合のシステムがより深いものになった。国内での繁殖に加え，海外で馬を生産することも可能。

Win95/98

三國志曹操伝

12/11 ■コーエー ■SLG＋RPG ■9,800円 ■CD-ROM



中国の英雄，曹操に焦点を当てた歴史SLG。物語は「三国志演義」をもとに進み，選択肢や戦闘結果によっては独自のシナリオへも分岐する。戦闘を重ねると威力が増す，武器成長システムを導入。

Win95/98

マイト&マジックVI～ザ マンデート オブ ヘブン

12/11 ■イマジニア ■RPG ■10,800円 ■CD-ROM（2枚組）



［海外から移植］広大な幻想世界を冒険する3DタイプのRPG。4人で構成されるパーティを操作して，魔物や天災に見舞われた世界を救う。進行はターン制，リアルタイム制のどちらかを選択可能。

Win95/98

ソニックR

12/11 ■セガ ■レーシング ■7,800円 ■CD-ROM



［セガサターンから移植］リング集めやコミカルな仕掛けが楽しいソニックのレーシング・アクション。画面分割による4人対戦が可能で，自分の走りをゴースト・データとして保存することもできる。

Win95/98

TEO もうひとつの地球 フィンフィンベビーパック

12/11 ■富士通 ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM



『TEO』の基本ポイントと追加ポイントに，赤ちゃんフィンフィンのぬいぐるみを同梱した3点セット。生まれたばかりのフィンフィンが成長していくさまを，じっくりと楽しむことができる。

Win95/98

カウンター・ブロウ

12/11 ■スターフィッシュ ■SLG ■8,800円 ■CD-ROM

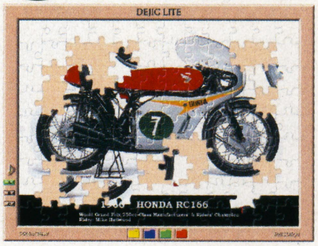


彗星の衝突によって大規模な災害に見舞われた未来の地球が舞台のSLG。彗星の内部から新しい物質を手に入れた国「ZAX」と，それに対抗する国々が結成した軍「UN」の戦いを描く。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

デジグライトシリーズ15 「HONDA COLLECTION」

12/11 ■増田屋コーポレーション ■パズル ■3,980円 ■CD-ROM



国産車メーカー，ホンダのコレクション・ホールに収蔵されている往年のレーシング・カーを，精密なイラストにしてパズル化。完成した絵柄は，壁紙やスクリーンセーバーとして使用できる。

Win95/98

ブランディッシュ4～眠れる神の塔

12/11 ■日本ファルコム ■アクションRPG ■9,800円／10,800円（プレミアム版） ■CD-ROM



マウスひとつですべての操作を行なうリアルタイム方式のアクションRPG。4人のなかから主人公を選択し，神の塔を探索する。プレミアム版にはトレーディングカードと攻略ガイドが付属。

Win95/98

パンツァー・コマンダー完全日本語版

12/12 ■メディアクエスト ■SLG ■8,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］実在の戦車を操作するSLG。登場する戦車の性能を，装甲・武器の面から忠実に再現している。独・露の軍隊を率いるキャンペーンモードのほか，独立ミッションも40編収録。

Win95/98

リアルタイム版大戦略～＋インターネット対戦

12/17 ■システムソフト ■SLG ■8,800円 ■CD-ROM



リアルタイム方式を採用し，インターネット対戦にも対応した『大戦略』シリーズの最新作。陸・海・空軍をたばねる司令官となり，熾烈な戦争を戦い抜く。最新兵器を含めた217の兵器が登場。

Win95/98

バイオハザード for Windows95/98 スペシャルプライスパック

12/17 ■カプコン ■AVG ■3,800円 ■CD-ROM



ラクーンシティを舞台にしたサバイバル・ホラー『バイオハザード』の廉価版。ロケットランチャーとサブマシンガンを無限に使用できる特別データを収録している。対応する3Dボードも多様化。

Win95/98

ポピュラス ザ ビギニング

12/18 ■エレクトロニック・アーツ・スクウェア ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］人気シリーズ『ポピュラス』の最新作。主人公の分身となるシャーマンを操作し，各ステージに登場する敵種族を絶滅させていく。通信機能によるマルチプレイも可能。

Win95/98

トゥームレイダー3

12/18 ■アイドス・インタラクティブ ■3Dアクション ■7,800円 ■CD-ROM

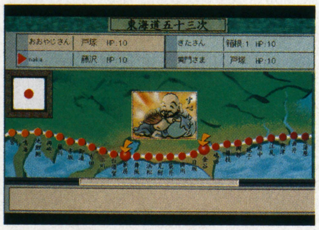


［海外から移植］銃を持った女性主人公が活躍する『トゥームレイダー』シリーズの最新作。這う，走るといったアクションが追加され，多彩な動きが楽しめるようになった。敵AIも大幅に改善。

Win95/98

シグマ・ゲーム・センセーション for Windows95/98 Vol.3

12/18 ■シグマ ■オムニバス ■1,500円 ■CD-ROM



手軽に楽しめるミニゲームを多数収録したゲーム・センセーション・シリーズの第3弾。収録されている作品は「東海道五十三次すごろく」「こいこい」「陣取りゲーム」の3作品。

Win95/98

シグマ・ゲーム・センセーション for Windows95/98 Vol.4

12/18 ■シグマ ■オムニバス ■1,500円 ■CD-ROM

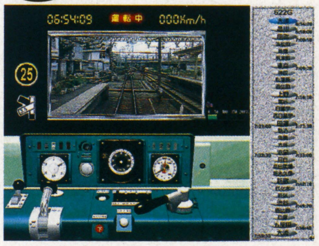


低価格で複数のゲームが楽しめる『ゲーム・センセーション』シリーズの4作目。収録されているゲームは「カジノダービー」「COOL 104」「ビデオポーカー」の3本。通信販売でも購入できる。

Win95/98 Mac

トレインシミュレーター JR東日本山手線内回り（大崎～大崎）

12/18 ■ポニーキャニオン ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

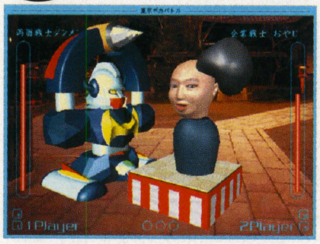


山手線を題材にした鉄道SLG。乗車率によって加速・減速率が変化し，発車メロディの再生スピードで停車時間が調整できる。沿線の各駅と使用されている車両についても，くわしく解説。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

東京ポカバトル

12/18 ■インナーブレイン ■アクション ■500円 ■CD-ROM

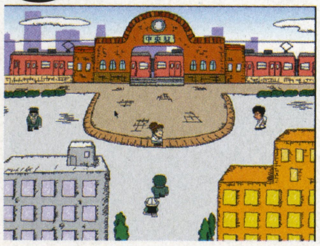


オカマ騎士やコギャルなど，独特のキャラクターを操作して戦う，単純明快な対戦型アクション。攻撃，特殊攻撃，防御という三つのコマンドを駆使して，相手をポカポカとなぐり倒す。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

天才!!記憶王

12/18 ■インナーブレイン ■エンターテインメント ■500円 ■CD-ROM

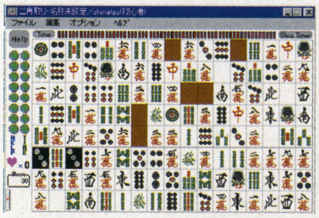


同社からリリースされていたソフトを低価格で再発売。記憶力に関係した問題を視覚と聴覚で解き進め，汚れた海を美しくするためのアイテムを手に入れる。総勢30名のキャラクターが登場。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

ショックプライス500 二角取り

12/21 ■SME・インターメディア ■パズル ■500円 ■CD-ROM

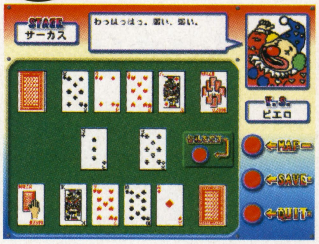


麻雀牌を敷きつめて行なう古典的なパズル。同じ柄の麻雀牌をペアにして裏返していく。裏返した牌で作られた道を2回まで曲がってよいというルールのもと，すべての牌を裏返せばクリア。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

ショックプライス500 スピード

12/21 ■SME・インターメディア ■カードゲーム ■500円 ■CD-ROM

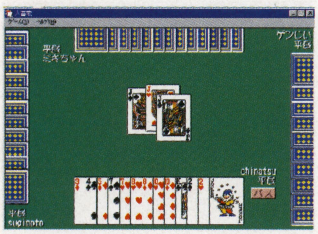


トランプ・ゲームのスピードを独自にアレンジ。毎回の勝負が単調にならないようストーリーの要素が盛りこまれている。脱獄した主人公を港へ逃がすため，立ちふさがる相手と勝負していく。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

ショックプライス500 大富豪

12/21 ■SME・インターメディア ■カードゲーム ■500円 ■CD-ROM



手持ちの札をルールにしたがって場へ出していき，早く手札をゼロにした者が勝つトランプ・ゲーム。上がった順番によって，富豪や平民などの称号が与えられる。ひとりプレイ専用。

Win95/98

チンギスハーン・蒼き狼と白き牝鹿Ⅳ パワーアップキット

12/23 ■コーエー ■ユーティリティ ■5,800円/13,800円（withパワーアップキット） ■CD-ROM

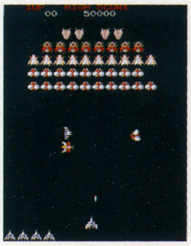


同名タイトルの追加キット。新シナリオや特殊施設「防壁」の登場により，新たな戦略が楽しめる。「見聞録」機能がつき，プレイの足跡を振り返ることが可能になった。プレイには本体が必要。

Win95/98

ナムコヒストリーVOL.4

12/4 ■ナムコ ■オムニバス ■5,800円 ■CD-ROM

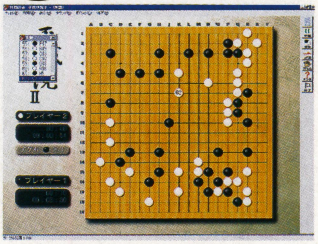


［アーケードから移植］名作を復刻するシリーズの最終巻。収録作は『ギャラクシアン』『ギャラガ』『ギャプラス』『キング&バルーン』『ワープ&ワープ』『ボスコニアン』。おまけデータも充実。

Win95/98

梅沢由香里の対局囲碁平成棋院2

12/上 ■メディアカイト ■囲碁 ■9,800円 ■CD-ROM



「NHK囲碁講座」への出演で知られる梅沢由香里プロが登場する囲碁ソフト。思考ルーチンが前作から強化され，よりスピーディな対局が楽しめる。棋力向上の教材として古典名局の棋譜も収録。

ハイブリッド（Win95/98 P.Mac）

ミスⅡ～ソウルブライター

12/中 ■ラビックス ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］中世風のフィールドでファンタジー系の兵士たちが戦うSLG。爆炎の様子や自然背景が，こまかい部分まで表現されている。自由に戦場を作成できるマップエディターが付属。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

タワーキットCD「自由の女神」～ニューヨーク恋物語

12/18 ■オープンブック9003 ■データ集 ■2,900円 ■CD-ROM



高層ビルを管理するSLG『ザ・タワーⅡ』の拡張データ。タワー内で生活するふたりが恋に落ちるイベント「ニューヨーク恋物語」を収録，プレイの状況によって恋愛のゆくえが変化する。要本体。

Win95/98

プリンセスクエストR

12/17 ■インクリメントP ■RPG ■9,800円 ■CD-ROM



［セガサターンから移植］5人のプリンセスとともに，盗まれた王国の至宝を探すRPG。データの読みこみ時間が短縮され，テーマソングも新曲になった。エンディングではイベント達成率を表示。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

ディズニーのアラジン 18のなぞ迷宮 Special Edition

11/13 ■宝島社/ディズニー・インタラクティブ・ジャパン ■AVG ■2,980円（税込） ■CD-ROM



ディズニー・アニメ「アラジン」の世界を舞台にしたAVG。アラジンやジャスミンを救出するため，パズルを解きながら冒険を進める。Win向けにジーニーのデスクトップ・キャラクターが付属。

Win95/98

ジャパンシーナリシリーズ7 沖縄・奄美

11/13 ■トワイライトエクスプレス ■データ集 ■3,800円 ■CD-ROM



『MSコンバットシミュレータ』や『MSフライトシミュレータ98』『～95』に使用できるデータ集。沖縄・奄美地方の地形を詳細な航空写真で再現しており，リアルなフライトが楽しめる。

Win95/98

ダンジョンウォリアー

11/13 ■宝島社 ■アクション ■2,980円（税込） ■CD-ROM



屈強な戦士をあやつってダンジョンを探索し，最深部に生息するドラゴンを打ち倒すアクション。全40面で構成され，5ステージごとにボスが登場する。最大で12人までのネットワーク対戦が可能。

Win95/98

メモリアルゲームズVol.5 ラングリッサーⅡ

11/20 ■アンバランス ■SLG+RPG ■3,980円 ■CD-ROM



［セガサターンから移植］聖剣ラングリッサーをめぐる争いを描いたシミュレーションRPG。『ラングリッサーⅠ』に登場したレディンとクリスの子孫，エルウィンが魔剣を封じる旅に出る。

Win95/98

AI将棋3 DELUXE

11/20 ■アスキーサムシンググッド ■将棋 ■12,800円 ■CD-ROM

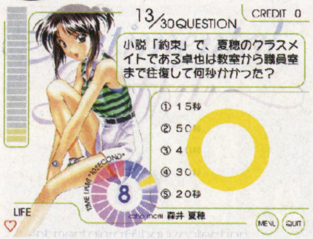


初心者向けの機能を充実させた将棋ソフト。つぎの手のヒントを表示する機能やイージーモードを搭載している。棋力はアマ2～3段に相当，女流棋士の高橋和による読み上げ機能も特徴。

Win95/98

センチメンタルグラフティ クイズコレクション

11/27 ■ビジュアル・ラボ ■クイズ ■4,800円 ■CD-ROM

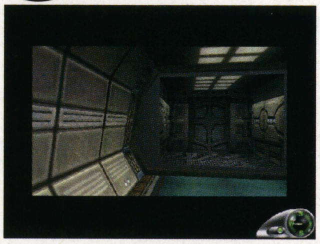


『センチメンタルグラフティ』に関する問題を約1,500問収めたクイズゲーム。解答タイムと連動した「せつなさゲージ」をタメると，キャラクターごとの壁紙や時計がダウンロードできる。

Win95/98

エネミー・ゼロ

11/27 ■セガ ■AVG ■9,800円 ■CD-ROM



［セガサターンから移植］宇宙船内に出現した見えない敵との戦いを描くAVG。Win版ではコンパスの機能が追加され，自分の移動方向が明確になった。英・独・仏の3か国語吹き替え版も収録。

Win95/98

ジェットストリーム3rd Light

11/27 ■アクアシステム ■フライトSLG ■3,000円 ■CD-ROM

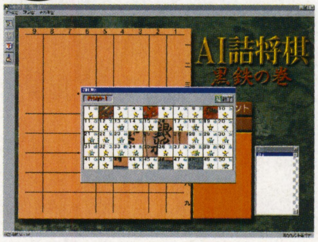


2種類の旅客機を操縦して国内9か所の空港に離発着させるフライトSLG。プレイヤーの技量に合わせて，操作の難易度が調整できる。目的地へ向けて自動で飛ぶオートパイロット機能も搭載。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

AI詰将棋その5 黒鉄の巻

11/27 ■アスキーサムシンググッド ■詰将棋 ■5,800円 ■CD-ROM



『AI詰将棋』シリーズの5作目。岡田敏が監修した200題の設問を，四つの難易度に分類して収録している。詰将棋で鍛えた手腕を実戦で試すことができる対局用のソフトを同梱。

Win95/98

ぼくは航空管制官パワーアップキット1

11／下 ■テクノブレイン ■データ集 ■4,800円 ■CD-ROM



空の交通状況を管理するSLG『ぼくは航空管制官』の拡張パック。福岡空港や小松基地などが新たに追加，スカイマークエアラインズ便も就航する。従来の空港のパワーアップ・シナリオも収録。

Win95/98

全英オープンゴルフ

11／20 ■アスキー ■ゴルフ ■8,800円 ■CD-ROM（2枚組）



実在コースのレイアウトを忠実に再現し，全英オープンの公式ルールを採用した本格派ゴルフゲーム。スポーツ・キャスター，ジム・マッケイによる詳細なアナウンスがプレイに臨場感を与える。

Win95/98

大戦略マスターコンバット2 攻略本パック

10／2 ■システムソフト ■SLG ■11,800円 ■CD-ROM

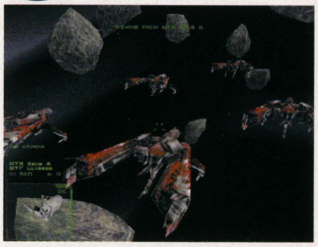


改造技術を利用して兵器を強化しながら，無秩序化した世界を戦い抜く『大戦略マスターコンバット2』に，アクセラから発売されている攻略ガイドを付属させたセット。発売は2,000本限定。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

FREESPACE Silent Threat

10／23 ■ビーアンドエー ■データ集 ■4,800円 ■CD-ROM



広大な宇宙を舞台にした3Dアクション『FREESPACE』のデータ集。2種類の機体と40を越えるミッションが追加され，さらに白熱した戦いが楽しめる。最大12人までのマルチプレイが可能。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

RETURN FIRE II

10／30 ■イマジニア ■アクション ■オープン価格 ■CD-ROM



ルールのわかりやすさが特徴のアクション。6種類の乗り物を活用して自陣までフラッグを持ち帰る。1台のパソコンで4人，ネットワークを利用すれば16人での対戦が可能。収録マップは30以上。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

BASS MASTERS Classic TOURNAMENT EDITION

11／6 ■マイクロマウス ■フィッシング ■オープン価格 ■CD-ROM



米国のバス釣り大会「バスマスターズクラシック」を題材にした釣りゲーム。舞台は実在する四つの湖で，有名バスプロからのアドバイスも聞ける。ルアーの組み合わせは3,000以上と多彩。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

RANGER TEAM BRAVO

11／20 ■マイクロマウス ■ユーティリティ ■オープン価格 ■CD-ROM



特殊部隊SLG『SPEC OPS』に使用するパワーアップ・ソフト。武装をこまかく設定できるようになり，ミッションも9種類追加された。ネットワークを使うと6人までの対戦プレイが可能に。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

DETHKARZ

12／11 ■アイジーエス ■レーシング ■9,800円 ■CD-ROM



19台の敵車を相手に12のコースを疾走するレーシング。攻撃能力を持つ4台の自車は，カスタマイズによってパワーアップする。ネットワークでの8人対戦ほか，フォースフィードバックに対応。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

MIG-29 FULCRUM

12／11 ■マイクロマウス ■フライトSLG ■6,800円 ■CD-ROM



実機のテスト・パイロットの協力を得て制作されたM-29のフライトSLG。用意されている作戦のほか，独自のミッションも作成できる。『F-16 MULTIROLE FIGHTER』との対戦が可能。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

F-16 MULTIROLE FIGHTER

12／11 ■マイクロマウス ■フライトSLG ■6,800円 ■CD-ROM



実機の開発元ロッキード・マーチン社の協力を得て制作されたF-16のフライトSLG。機体の状態を確認しやすいように計器類の配置が工夫されている。変化に富む45以上のミッションを収録。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

QUAKE II ミッションパック : Round Zero

12／12 ■アクティビジョン・ジャパン ■データ集 ■5,800円 ■CD-ROM

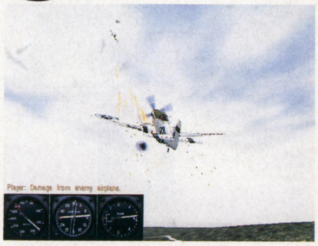


大ヒットした3Dアクション・シューティング『QUAKE II』の拡張パック。新しい武器の追加と，敵の種類の増加を行なえる。14のミッションと10種類のデスマッチ・モードを収録。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

WW II Fighters

12／18 ■エレクトロニック・アーツ・スクウェア ■SLG ■8,800円 ■CD-ROM（2枚組）

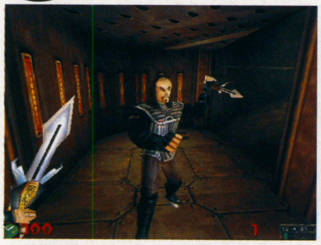


戦闘で受ける被害を精密に再現した臨場感あふれるフライトSLG。第二次世界大戦で活躍した7機の戦闘機をあやつり，ドイツ軍や連合軍と空中戦をくり広げる。大戦当時の実写映像をあわせて収録。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

STARTREK THE NEXT GENERATION KLINGON HONOR GUARD

12／21 ■メディアクエスト ■3Dアクション ■8,800円 ■CD-ROM



戦闘民族のクリンゴン星人となり，敵の基地に潜入するアクション。宇宙船や刑務所を舞台に，多彩な作戦行動が楽しめる。24種の敵はすべてAIを搭載。ボイスは4人の俳優が担当している。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

“SiN”＋“SiN”攻略本

12／上 ■ビーアンドエー ■3Dアクション ■9,800円 ■CD-ROM

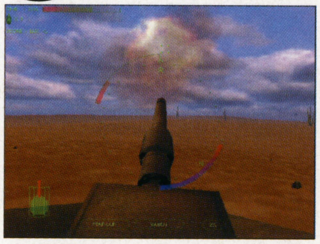


悪魔のドラッグの拡散を阻止するべく立ち上がった，ブレード大佐の活躍を描く『SiN』に，公式ガイドブックを付属したパック。ガイドブックには，攻略法やマップが掲載されている。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

ウォーガズム

12／25 ■イマジニア ■3Dアクション ■8,800円 ■CD-ROM



戦闘機SLGの制作で知られるDID社が開発したコンバット・アクション。3D空間で戦車やヘリコプターなどのユニットをあやつり，敵軍を撃破していく。ネットワークによる8人対戦が可能。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

Baldar's Gate

12月 ■セガ ■アクションRPG ■9,800円 ■CD-ROM（5枚組）



「AD&D®」の世界観を再現したアクションRPG。主人公の種族と職業を自由に選択でき，6人までのマルチプレイに対応している。登場するモンスターは60種以上，使用可能な魔法は約90種類。

ゲームソフト以外

PC☆Soft New Release Title

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

松田 純のブラインドタッチでお勉強

12／2 ■ポニーキャニオン ■教養 ■3,800円 ■CD-ROM



キーボード練習ソフト『ブラインドタッチマスター』シリーズ最新作。指導役にグラビア・アイドルの松田 純を起用している。彼女のコスプレを楽しみながらタッチ・タイピングの上達を目指す。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

IN WINE DELUXE

12／4 ■NECインターチャネル ■教養 ■5,800円 ■CD-ROM



600種のワインに関するデータベース。味や価格などの条件設定や地図からの検索が可能なほか，ワインの基礎知識や料理との組み合わせかたも紹介。監修は東京ワインアカデミーの的場恵子。

ハイブリッド（Win95/98 P.Mac）

hide 1998 complete works

12／4 ■オラシオン ■データベース ■5,800円 ■CD-ROM



今年5月に急逝したミュージシャン，hideの'98年度の活動をまとめた資料集。CMなど未発売のものを含む映像や音を収録しているほか，雑誌記事やグラビアを検索・閲覧できるコーナーも。

Win95/98

Romantic Railroad ～オーストリア／音楽鉄道の旅編

12／9 ■MUGENDAI SOFTWARE ■エンターテインメント ■2,800円 ■CD-ROM



さまざまな国を走る鉄道の魅力を，スライドや資料で紹介するシリーズのオーストリア編。駅から駅を画面上で移動しながら，ドナウ川やチロル地方を中心にした列車の旅が楽しめる。

Win95/98

Romantic Railroad ～北海道／八大路線鉄道の旅編

12／9 ■MUGENDAI SOFTWARE ■エンターテインメント ■2,800円 ■CD-ROM



鉄道による北海道旅行を，車窓風景や駅舎を写したスライドやムービーで再現する。深名線やC62ニセコ号などの廃止路線や，季節特別列車「釧路湿原ノロッコ号」などのめずらしい列車も収録。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

日本鉄道紀行 JR特急

12／10 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,900円 ■CD-ROM

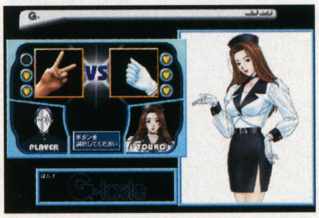


鉄道写真家，真島満秀の手によるJR特急107列車のCD-ROM写真集。四季折々の姿のほか，正面写真ばかりを集めたスライド集やデータベース「JR特急図鑑」などで，JR特急の魅力を紹介する。

Win95/98

八神ひろき G-taste CD-ROM II

12／10 ■講談社 ■画集 ■4,800円 ■CD-ROM



漫画「G-taste」のテーマを，さまざまな手法で追求するシリーズ第2弾。登場人物の写真をポラロイド風に再現するアートギャラリー，着せ替え，アクセサリー工房，音声集，ゲームなどを収録。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

アンヌ∞（Infinity）

12／10 ■講談社 ■エンターテインメント ■6,500円 ■CD-ROM

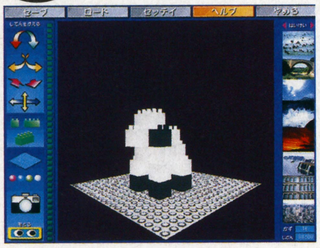


「ウルトラセブン」のアンヌ隊員役で人気を博した女優・ひし美ゆり子の魅力を，写真集やビデオレター，彼女初のオリジナルソングなどで紹介する。同梱の冊子には書き下ろしエッセイを掲載。

Win95/98

パソコンであそぼう ダイヤブロック

12／11 ■パイオニアLDC ■エンターテインメント ■7,800円 ■CD-ROM

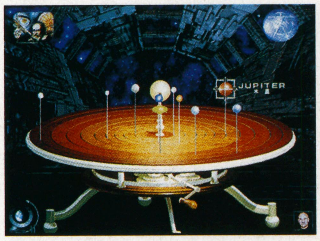


パソコン上でブロック遊びが楽しめるソフト。3Dグラフィックで状況を確認しながら自由に組み立てるフリープレイなどのモードに加え，これまでに発売されたダイヤブロック製品の情報も収録。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

ナインワールド日本語版

12／11 ■JVCアドバンストメディア ■教養 ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］NASA発表の映像を使用した太陽系解説ソフトの日本語版。案内人には「新スタートレック」の艦長役，パトリック・スチュワートを起用，天文学をやさしく説明してくれる。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

鉄道大百科～九州四国編

12／11 ■東京書籍 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

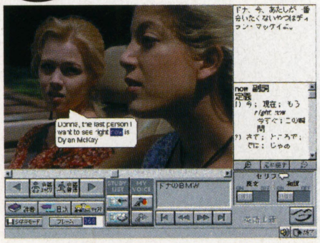


『日本の特急』につづく鉄道CD-ROMシリーズの1作目。九州・四国地方のJRや私鉄などの全路線と車両をムービーや写真で解説するデータベースのほか，特定の路線をレポートするコーナーも。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

ビバリーヒルズ青春白書①／②／③

12／17 ■ソース ■教育 ■各9,800円 ■CD-ROM



日本でも放映中の米国テレビドラマを題材にした英語学習ソフト（全3巻）。原文をそのまま使ったシネマモードと，単語をひとつひとつ見なおせるレッスンモードで構成。リスニング用CDが同梱。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

古城と宮殿の旅～美しき風景を求めて

12／17 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,900円 ■CD-ROM



ノイシュヴァンシュタイン城などの人気スポットから，あまり人に知られていない小さな城や史跡など，ヨーロッパ20か国に点在する古城・宮殿の写真230点をクラシックの名曲にのせて紹介。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

熱帯魚の先生

12／18 ■ゼロ ■教養 ■5,800円 ■CD-ROM



入門者にわかりやすく説明する趣味教養ソフト「ゼロの先生」シリーズの最新作。初心者向けの熱帯魚68種と水草20種を取り上げ，飼育に必要な基礎知識や，よく発生する問題の解決法を教える。

ハイブリッド（Win95/98 P.Mac）

吉原細見

12／18 ■ポニーキャニオン ■エンターテインメント ■6,800円 ■CD-ROM



江戸文化を解説するシリーズ第3弾では，プレイ・スポットの代表格，吉原を紹介。地図や廓内案内図，吉原遊びのルール・料金，粋と野暮の概念など，吉原に関する雑学のほか，川柳ゲームも収録。

ハイブリッド（Win95/98 P.Mac）

超ブラインドタッチマスター

12/18 ■ポニーキャニオン ■教養 ■2,800円 ■CD-ROM

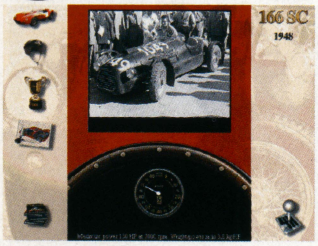


同社のキーボード練習ソフト・シリーズ『ブラインドタッチマスター』の最新版を低価格で再発売。親しみやすい内容で，誰でも気軽にブラインドタッチの練習ができる。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

フェラーリ～栄光の50年

12/18 ■東京書籍 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

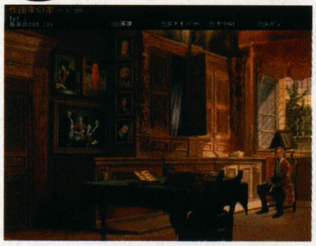


［海外から移植］イタリアの自動車メーカー，フェラーリの誕生50周年を記念して制作されたソフト。本拠地フィオラノの建物内を見学しながら，車やドライバー，エンジニアたちの情報が得られる。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

クラシックの神髄～バロック／ロマン派

12/18 ■東京書籍 ■エンターテインメント ■各4,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］当時の街なみや人物を再現した絵画風画面をクリックして，バロックおよびロマン派の作曲家たちのエピソードや作品解説を参照できる作品。'97年度国際エンマ賞2部門受賞作。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

いぬ好きさん～日めくり犬カレンダー

12/18 ■インナーブレイン ■アクセサリー ■500円 ■CD-ROM



毎日自動的に犬の写真が変わる万年日めくりカレンダー。写真のフレームは3タイプから選べ，色をセピアにも変更できる。昨年同社から発売されたものと同システムを採用，価格を抑えた。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

ねこ好きさん～日めくり猫カレンダー

12/18 ■インナーブレイン ■アクセサリー ■500円 ■CD-ROM

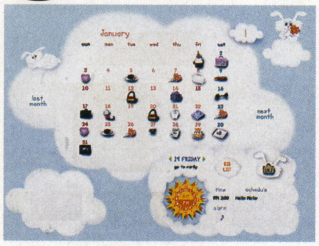


365日すべてに猫の写真を使用した，猫好きのための万年日めくりカレンダー・ソフト。収録写真はほとんどが撮り下ろしで珍種も多く，猫写真集としても楽しめる。壁紙10枚も付属。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

Rodney's Thunder Bunny デスクトップカレンダー

12/21 ■インターリンクプランニング ■アクセサリー ■3,800円 ■CD-ROM



テレビ番組「パパパパPUFFY」で紹介され，日本でも人気の絵本キャラクター"サンダーバニー"を使用したデスクトップ・カレンダー。スケジュール管理や誕生日リストの作成なども可能。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

ショックプライス500 タイピング・ランド

12/21 ■SME・インターメディア ■教養 ■500円 ■CD-ROM



森の動物たちを遊びに誘うゲームをとおして，キーボード操作を身につけていくタイピング練習ソフト。ステージ・クリアをするごとに問題内容が変化する。低価格ソフト・シリーズの1作。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

ピーター・クーパーズ コミックストリップス

12/21 ■インターリンクプランニング ■画集 ■4,500円 ■CD-ROM



米国アート・コミック界で活躍中のピーター・クーパーが贈るアフリカ＆東南アジア旅行記。ケニア，エジプト，タイなどの国々を，ドローイングや写真，アニメ仕立てのコミックなどで紹介する。

Win95/98

現代絵画の見方（19C～20C）－展覧会マニアに捧げる－

12/21 ■セメル ■データベース ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］1874～1964年に活躍した芸術家やその作品を紹介するソフト。収録作品は裸体，静物，ポートレイトなどの五つに分類，実際の大きさや詳細部分が伝わるよう工夫されている。

Win95/98

アメリカ旅行ガイド

12/21 ■セメル ■データベース ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］商業的ではない角度からアメリカ各地の情報を集めた旅行ガイド。地理，自然，歴史などの分野ごとにわけて編集されており，多彩な旅行計画を立てることができる。

Win95

ラジロム モーニングVol.12 吉田古奈美

12/25 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM



1年間に渡ってラジオ番組を展開してきた月刊CD-ROMシリーズの最終回。声優の吉田古奈美が司会となって「こなっちゃん」「古奈美を物語れ」などの恒例コーナーをしめくくる。

Win95

ラジロム ブランチVol.12 豊嶋真千子

12/25 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM



声優の豊嶋真千子がパーソナリティを務めるラジオ番組シリーズの最終回。ラーメン博物館見学などの模様を伝える「横浜より愛を込めて」のほか，リスナーを招待した試食会も紹介。

Win95

ラジロム ランチタイムVol.12 長沢美樹＆夏樹リオ

12/25 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM



時間帯ごとに区切られたラジオ番組ソフトの『ランチタイム』編。シリーズ最後となる今回は，長沢美樹と夏樹リオが「UMAUMA愛してる」の最終結果などを，北海道の画像をバックに報告。

Win95

ラジロム ティータイムVol.12 こおろぎさとみ＆南　央美

12/25 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM



声優のこおろぎさとみと南　央美が司会を務める『ラジロム』シリーズの最終回。クリスマスの話題や，いままでの思い出などが語られる。「デジカメで遊ぼう」では投稿メールの紹介も。

Win95

ラジロム ナイトVol.12 かないみか＆結城比呂

12/25 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM



月刊ペースで1年間に渡り展開してきたラジオ番組シリーズの最終回。イベントの模様を伝える「私のお気に入り」ほかのコーナーを司会のふたりが紹介。「夜の談話室」の話題はしゃぶしゃぶ。

Win95

ラジロム ミッドナイトVol.12 平松晶子

12/25 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM



声優の平松晶子が司会を務めるラジオ番組CD-ROM『ミッドナイト』編の最終作。「さよならの瞬間」をテーマに投稿を集めた同名コーナーなど，最終回らしいムードで番組が展開する。

Win95/98

機動戦士ガンダム ボイス&サウンドエフェクトSelection

12/12 ■サンライズ ■素材集 ■5,800円 ■CD-ROM

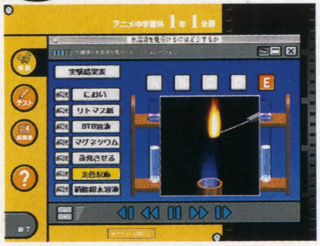


同名アニメの誕生20周年を記念して作成された音声データ集。オリジナル・キャストによる名セリフやコンピュータ用メッセージ，劇場版に使用された効果音に加えて，壁紙データも収録。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

アニメ中学理科 1年1分野 Ver.2.0／2分野 Ver.2.0

12／中 ■アドウィン ■教育 ■各12,000円 ■CD-ROM



中学1年生の理科学習を助ける教育ソフト・シリーズの新バージョン（全2巻）。前作の反響を取り入れ，解説内容や操作性，テスト問題などに改良を加えた。収録内容は学習指導要領に沿っている。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

アニメ中学理科 2年1分野 Ver.2.0／2分野 Ver.2.0

12／中 ■アドウィン ■教育 ■各12,000円 ■CD-ROM



以前発売された同名学習ソフトの改訂版。中学2年生が学ぶ理科の内容を，化学変化や電流を取りあげた第一分野編と，動物や天気をあつかう第二分野編の2本にわけて収録している。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

アニメ中学理科 3年1分野 Ver.2.0／2分野 Ver.2.0

12／中 ■アドウィン ■教育 ■各12,000円 ■CD-ROM



アニメやCGを使ったわかりやすい解説を特徴とする学習ソフト・シリーズに改良を加えた最新版。テスト問題のレベルわけや成績表示機能などが追加されている。分野別に2タイトルを用意。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

ニコン大図鑑 Vol.2

12/18 ■ポニーキャニオン ■データベース ■8,800円 ■CD-ROM

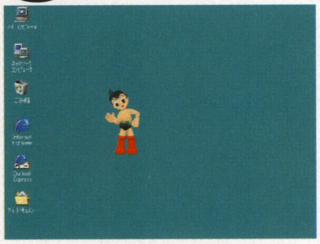


田中長徳プロデュースによるニコンカメラ誕生50周年記念図鑑。第2巻では，ニコマート系F2桁，F3桁を中心に解説する。レンズは初代ニッコールからAF-Sまで全400カットを説明つきで収録。

Win95/98

デスクトップキャラクター 鉄腕アトム

11/13 ■オルセン ■アクセサリー ■1,200円 ■CD-ROM

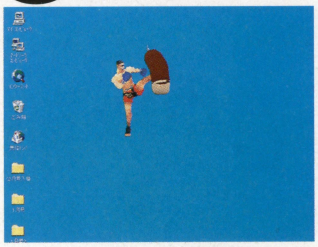


アニメ「鉄腕アトム」の主人公・アトムの動きをデスクトップ上で楽しめるアクセサリー。マウスポインターを動かしたり動作ボタンをクリックすることで，さまざまなアクションが見られる。

Win95/98

デスクトップキャラクター アンディ・フグ

11/13 ■オルセン ■アクセサリー ■1,200円 ■CD-ROM



K-1グランプリの人気選手，アンディ・フグをデスクトップ・キャラクターにアレンジ。3Dポリゴン化された彼がパソコン上を動きまわり，こちらの指示に従ってさまざまな技をくり出す。

Win95/98

東宝シネマシールVOL.2 東宝大怪獣暦2000

11/20 ■アベエッチェボンボ ■ツール ■3,800円 ■CD-ROM



東宝映画に登場する怪獣を題材としたツールソフト・シリーズ第2弾。収録された怪獣画像を自由に組み合わせて，カレンダーやマーキング・シール，クリスマス・カードなどを作成できる。

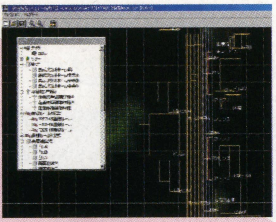
Win95/98

鉄道模型シミュレーター 車両セット1～4

■アイ・マジック ■データ集 ■各3,980円 ■CD-ROM



鉄道模型シミュレーション『鉄道模型シミュレーター』を，より楽しむための追加データ集。中央線，東海道本線など，実在電車のデータを追加して，画面上に走行させられる。要本体，全4本発売。



▶新型通勤電車の原型となったＪＲ２０１系などを、現行の実車をもとに再現

●シリーズ作品リスト

発売日	タイトル
11月20日	車両セット1 JR201系（中央線）
	車両セット2 JR201系（総武線）
12月11日	車両セット3 JR221系
	車両セット4 JR205系（横浜線）

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

えいごキッズのマジックワンド

11/20 ■カテナ ■教育 ■8,800円 ■CD-ROM



小学校低学年を対象としたリスニング中心の英語学習ソフト。“ボクのおうち”のなかにある六つの部屋で，お絵かきやパズルをしながら，身のまわりにあるもの300語の聞き取りができる。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

怪傑ゾロの伝説

11/21 ■セメル ■データベース ■5,800円 ■CD-ROM

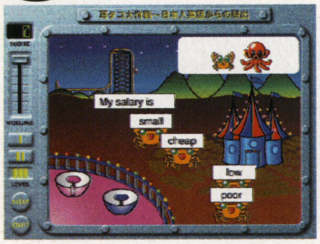


［海外から移植］新作映画の公開が話題を呼んでいる「怪傑ゾロ」シリーズの情報をまとめたソフト。アニメ版画像による登場人物紹介のほか，映像化の歴史や物語の地理・歴史的背景も解説。

ハイブリッド（Win3.1/95/98 Mac）

耳タコ大作戦

11/27 ■ソース ■教育 ■9,800円 ■CD-ROM

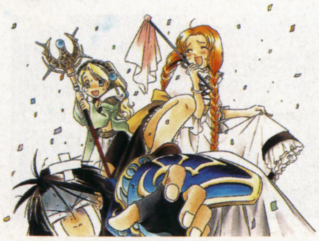


英語のなかでとくに日本人が苦手とするポイントを，ゲーム問題をとおして克服できる英語学習ソフト。『英語耳タコアカデミー』のハイブリッド版で，タイトルとパッケージを変更したもの。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

マリーのアトリエ スクリーンセイバー

12/12 ■ウインズ ■スクリーンセーバー ■2,800円 ■CD-ROM



プレイステーションのゲーム『マリーのアトリエ』を題材にしたセーバー集。SDキャラクターが動きまわるものや，マリーによる幸せ度数占いなど5種類のほかに，壁紙やアイコンも用意。

ハイブリッド（Win95/98 P.Mac）

GODZILLA超獣伝説 Vol.1 怪獣王ゴジラ

11/27 ■アベエッチェボンボ ■アクセサリー ■1,800円 ■CD-ROM



ゴジラ映画シリーズでおなじみの怪獣たちを起用したデスクトップ・アクセサリー第1弾。火を吐きながら画面上を歩くゴジラのほか，怪獣が叫ぶ日めくりカレンダー，雄叫び音声集などを用意。

ハイブリッド（Win95/98 P.Mac）

GODZILLA超獣伝説 Vol.2 守護神モスラ

11/27 ■アベエッチェボンボ ■アクセサリー ■1,800円 ■CD-ROM



怪獣たちを題材にしたアクセサリー集『超獣伝説』シリーズの2作目。幼虫から成虫に変身するモスラを中心に，一定時間が経過すると変化する壁紙やセーバーなどを収録している。

ハイブリッド（Win95/98 P.Mac）

GODZILLA超獣伝説 Vol.3 宇宙超怪獣キングギドラ

11／27 ■アベエッチェボンボ ■アクセサリー ■1,800円 ■CD-ROM



怪獣キングギドラのデスクトップ・キャラクターをメインとするアクセサリー集。同シリーズ収録の怪獣キャラクターたちを同時に起動させると，怪獣同士の対決も楽しめる。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

道　松下幸之助 人生の直話

11／27 ■イマジニア ■教養 ■4,800円 ■CD-ROM

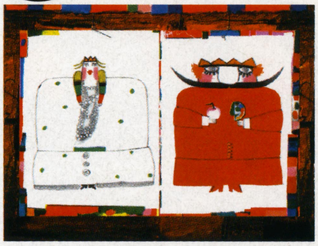


松下政経塾の塾長・松下幸之助の人生哲学を若者世代に伝えるために作成されたソフト。彼の人生論10話を，映像・肉声・テキストで紹介する。22年間秘書を務めた江口克彦による解説も付属。

ハイブリッド（Win95/98 P.Mac）

まよなかのおしばい

11／30 ■NHK出版 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM



チェコ人作家による絵本「Midnight Play」をもとに，チェコ・フランス・日本のスタッフが共同制作した作品。アニメーションと音楽で物語が進行する。'97年度メビウス賞グランプリ受賞作。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

ジャストキッズももんがクラブ 3・4・5歳コース 12月号

11／30 ■ジャストシステム ■教育 ■2,800円 ■CD-ROM

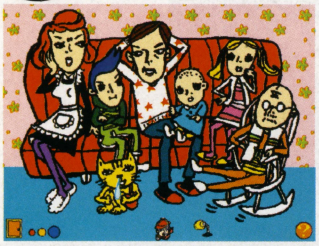


3～5歳児を対象にした学習ソフト。小物や文字などのスタンプを組み合わせて物語性のある絵を作る「ぺたぺたスタンプ」では作品を募集している。ほかに五つのプログラムを収録。通販商品。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

ジャストキッズももんがくらぶ 6・7・8歳コース 12月号

11／30 ■ジャストシステム ■教育 ■2,800円 ■CD-ROM



6～8歳児向け月刊教育ソフト。4枚の絵を組み合わせて物語を構成する「4コマお話づくり」，写真の撮影地点を当てる「ここはどこ？」などを収録。通販のみ，問い合わせは☎03-5412-3954。

Win95/98

学研マルチメディア図鑑「魚」

11／30 ■学習研究社 ■図鑑 ■4,600円 ■CD-ROM

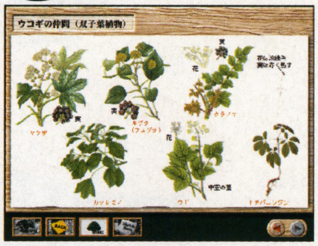


『マルチメディア図鑑』シリーズ全6巻の1作。全部で1,500種の魚を収録しており，写真やビデオ，イラストでその生態を解説する。ほかに，飼育魚200種の育てかたやダイビング情報も紹介。

Win95/98

学研マルチメディア図鑑「野外植物」

11／30 ■学習研究社 ■図鑑 ■4,600円 ■CD-ROM



写真やイラストを多用したCD-ROM図鑑シリーズの最新作。双子葉植物を中心に日本の野外植物1,700種を解説する。名前のわからない植物も，花びらの数や花の季節などから検索が可能。

Win95/98

センチメンタルグラフティ デスクトップスクリーンセーバー052

10／29 ■ビジュアル・ラボ ■スクリーンセーバー ■4,800円 ■CD-ROM

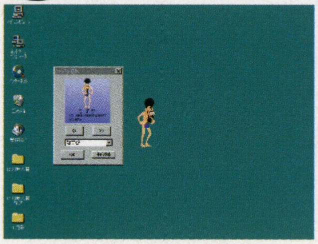


同名恋愛SLGを題材にしたアクセサリー集第3弾。原画をアニメーション形式にアレンジしたものや，『～ファーストウィンドウ』のオープニングを使用したものなど，102本のセーバーを用意。

Win95/98

デスクトップキャラクター　なすび

10／11 ■オルセン ■アクセサリー ■1,200円 ■CD-ROM

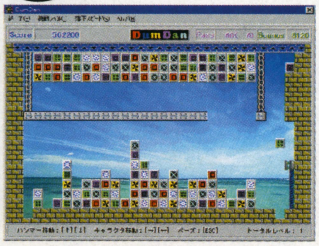


「進ぬ！電波少年」で話題のお笑いタレント，なすびが題材のソフト。彼のデスクトップ・キャラクターのほか，懸賞生活をシミュレートしたネットワーク対応型ゲーム「なすびの部屋」を収録。

Win95/98

Dum Dan

10／15 ■ポップシステム ■教養 ■4,900円 ■CD-ROM



だるま落とし風のゲームをしながらタッチ・タイピングを身につけるソフト。キーに対応したキャラクターを打ち，縦横にそろえて消す作業をくり返すことでブラインドタッチがマスターできる。

Win95/98

デスクトップキャラクター　名探偵コナン

10／23 ■オルセン ■アクセサリー ■1,200円 ■CD-ROM



マンガやアニメで人気の「名探偵コナン」の主人公，コナンが3Dポリゴン化されてデスクトップに登場。マウスポインターを追いかける動作や，さまざまな表情が楽しめるアクセサリー集。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

デジタル昆虫図鑑 沖縄の昆虫ワールド

10／30 ■エイムメディアプランニング ■図鑑 ■8,000円 ■CD-ROM



沖縄出版から刊行された「沖縄昆虫野外観察図鑑」をCD-ROM化。沖縄に生息する昆虫1,000種を写真や文章で解説する。種分類や学名のほか，生活史や行動などのキーワードによる検索も可能。

Win95/98

デスクトップキャラクター　ゴン太くん

9／25 ■オルセン ■アクセサリー ■1,200円 ■CD-ROM



幼児向けテレビ番組「できるかな」のマスコットだったゴン太くんを題材にしたアクセサリー。3Dポリゴンで表現されたゴン太くんが，ユーモラスな動作をデスクトップ上でくり広げる。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

チャオ！イタリア車 ～人気の5車種を徹底解剖！

9／25 ■東京書籍 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM



ドイツ車編につづく「T.F.S自動車」シリーズ第2弾。イタリア車の魅力を紹介する。メインの「マルチインプレッション」では，5メーカーの主要車種の試乗レポートを多角的に解説している。

ハイブリッド（Win3.1/95/98 Mac）日本語マニュアル付英語版

セサミストリート エルモと英語を読んでみよう！

12／11 ■ザ ラーニングカンパニー ■教育 ■4,800円 ■CD-ROM

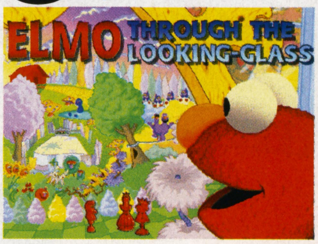


「セサミストリート」のキャラクターを使用した絵本型学習ソフト。エルモの案内でさまざまな絵本のなかを冒険し，言葉や文章を組み立ててストーリーを進めることで英文読書に親しめる。

ハイブリッド（Win3.1/95/98 Mac）日本語マニュアル付英語版

セサミストリート　鏡の国のエルモ

12／11 ■ザ ラーニングカンパニー ■教育 ■4,800円 ■CD-ROM



「不思議の国のアリス」をセサミストリート風にアレンジした世界で，エルモといっしょに問題を解決しながら思考力や読解力を養える絵本ソフト。日本語ガイドと対訳が同梱されている。

特選！ドリームキャスト

ついに発売されたドリームキャスト。このコーナーでは，そのタイトルが示すとおり，編集部で“特選”されたドリームキャストのゲームを紹介していきますので，今後ともヨロシク。というわけで今回は『バーチャファイター3tb』。これ本当にデキが良くて，ドリームキャスト予約しとけばよかったなぁと後悔したほどなんですよー。（文／渡辺和歳）

チームバトルをとことん楽しめ！家庭用『バーチャ3tb』いよいよ登場

アーケード版『バーチャファイター3』が登場してから早2年。はたして，この作品が遜色なく家庭用に移植できるのかと当時は思ったものだが，ドリームキャストというニューハードの力を得て，ついにそれが現実のものとなった。しかも，プレイした感じではサターン版の『1』『2』のときよりも移植度はさらに高い。グラフィック面でも，デュラルまたは背景などに使われる半透明処理や，なめらかな関節の表現がバッチリ再現されており，パッと見ただけでは本当にアーケード版と見わけがつかないくらいだ。

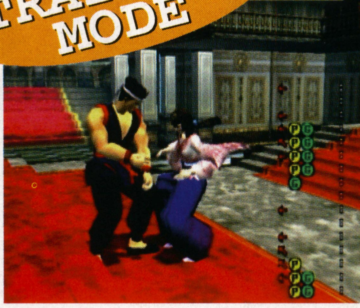
ただ，ひとつ問題なのは入力デバイス。パッドでの操作はちょっとキツいので，ジョイスティックの同時購入を考えておいたほうがいいかも。

TEAM BATTLE MODE



◀チームバトルモードのほかに1対1のノーマルモードがある。しかし，1対1といっても『3』ではないのだ。残念

TRAINING MODE

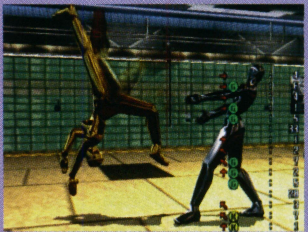


▲トレーニングモードでは入力したコマンドが表示されるので，練習に最適

試してみよう

トレーニングモードでデュラルが使用可能に

トレーニングモードのみだが，キャラクター選択時に「スタート＋X＋A」で金デュラル，「スタート＋Y＋A」で銀デュラルが使用できる。相手キャラクターも同じコマンドでデュラルにできるぞ。



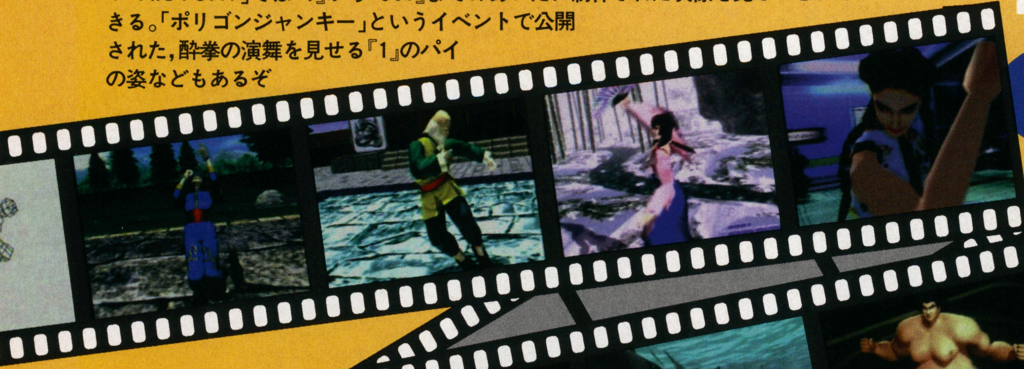
◀ついに『3tb』でデュラルが使える。対戦でも使えたらいいなあ

バーチャファイター3tb

■セガ　■3D格闘アクション
■5,800円　■発売中
★メーカー問い合わせ先：☎0120-258-254

HISTORY MOVIE

▼「HISTORY」では『1』から『3tb』までのあいだに制作された映像を見ることができる。「ポリゴンジャンキー」というイベントで公開された，酔拳の演舞を見せる『1』のパイの姿などもあるぞ





▲こちらはエンディング・ムービー。これは'96年の東京ゲームショウで初公開されたもの。ムービー専用に制作されただけに，質感などがスバラシイ

Index

Arcade Game Side

アーケード・ゲーム News Headlines

日本代表が大勝利!!

先月号のこのページでもお伝えした,『ストリートファイターZERO3』の日本とアメリカのチャンピオンが対決する「日米格闘王決定戦」が11月8日,アメリカのサンフランシスコで行なわれた。使用キャラは,アメリカ代表がV-ISMのリュウ,日本代表の梅原さんがV-ISMのゴウキという,V-ISM同士の対決。試合は,梅原さんが追いつめられてからの大逆転を見せ,日本側の勝利となった。

決定戦のあとは,梅原さんとアメリカ大会の上位入賞者5名によるエキシビジョン・マッチが。梅原さんは,ゴウキ,ロレント,ガイを使い,圧倒的な強さを見せつけたのだった。

『DDR』ランキング公開!

話題沸騰の『ダンスダンスレボリューション』(以下DDR)が,ついに正式発売となった。特定のゲーム・センターに設置されていた旧バージョンとくらべて,画面構成が一部変更されているほか,

●コナミ・オリジナルの曲を2曲追加
●インターネット・ランキング対応
●さらなる隠しモードの搭載

と,数々の新要素が盛りこまれている。

「インターネット・ランキング」は,コナミのホームページ上で『DDR』のスコア・ランキングを公開するというもの。新バージョンをプレイし,1,000万点以上を出すと,ホームページにスコアと名前を登録できるのだ。ランキングの登録には,1,000万点以上出したときに表示されるパスワードが必要。プレイヤーはスコアとパスワードを記録して「DDRホームページ」にアクセス。そこで自分の名前と得点,パスワードを入力すればOKだ。全国規模で自分のダンス・テクニックを競えるのが,フリークにはたまらないだろう。

ランキングの公開&登録は,ゲームの発売日である11月26日からスタートしたところ。1月30日までは「ランキング·キャンペーン」が実施され,上位に入賞した人には特製の認定書が贈られるので(キャンペーン終了後もランキングは継続される),『DDR』プレイヤーはがんばってハイスコアを目指そう。

コナミ『DDR』ホームページURL:
http://www.konami.co.jp/am/ddr/

1998.12.18
「キュリアン邸事件」…あの忌わしい事件は
これから起こる惨事のほんの一端でしかなかった…



■セガ　■ガン・シューティング　■稼働中



人気のホラー・ガンシューの第2弾が，ドリームキャスト汎用のCGボード「NAOMI」で登場。よりグロテスクになったゾンビに大興奮だ！（文／開田清隆）

2000.2.26 繰り広げられる陰謀と殺戮

西暦2000年，とある国で起こった謎の惨劇。この緊急事態に対し政府上層部は，AMSの特殊工作員，ジェームズとゲーリーを送りこむことにした。2年前のキュリアン邸事件との関連は？　また，ヒトゲノム，ゴールドマンとは？　さまざまな謎と陰謀が渦巻くなか，ふたりの男が事態の収拾と解明に立ち向かう――。

『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2』の舞台は，中世の面影が残るひとつの街。そこで突如ゾンビが現れたという事件の謎を解明すべく，プレイヤーはジェームズまたはゲーリーとなり，ゾンビたちに戦いを挑むのだ。前作と同様，ストーリーはホラー映画のような展開て，スリルとサスペンスを存分に味わえるぞ。



◀ゾンビが現れ街は壊滅。なぜこのような事件が？



▲街には大量のゾンビが徘徊している。片っぱしからやっつけていくしかない！

ゾンビに立ち向かう ふたりの特殊工作員



▶1Pキャラのジェームズ。35歳。現実的なデジタル人間で，何事にも冷静に対処する



◀2Pキャラのゲーリー。25歳。情熱的，感情的な面があり，AMSのやりかたに疑問を持っている

ゲーム中の行動により異なるゲーム展開

ゲームの基本システムは，前作を踏襲している。弾丸を6発セットできる銃でゾンビたちをやっつけていき，各面の最後に待ちかまえるボスを倒せばステージ・クリア。一般市民を撃ったり，ゾンビたちの攻撃を受けるとライフが減り，全部なくなるとゲーム・オーバーだ。前作とはとんど同じ感覚でプレイできるぞ。

そして『2』の特筆すべき要素が，ステージ内のストーリー分岐だ。本作は全6ステージ構成だが，どのステージもボスまでの道のりが一本道ではなく，途中に複数のルートが存在している。ルートは，襲われている市民を救出したり，特定の障害物を撃つことにより変化し，それぞれで異なるストーリー展開が楽しめるのだ。ボスとの戦闘場所やその攻撃方法，そして救出できる市民の数も変わってくるので，ハイスコアを目指す人や，ストーリーをスミズミまで堪能したい人は，いろいろなルートを探してみよう。



◀市民を救出すれば，何かしら良いことが



◀襲われている人を助けたり，特定の障害物を撃つと，通常とはちがったルートを通ることができる



▶ボス戦の前には，ボスの弱点が表示される。弱点以外を撃ってもダメージを与えられないので，かならず確認すること



▲ボス以外のほとんどのゾンビたちの弱点は，頭。ほかの部分を撃つより，少ない弾数で倒すことができるので，確実に頭を狙おう

新たな恐怖が，キミを待っている……



単なるキャラゲーではない！スタンドを使った新感覚対戦格闘!!

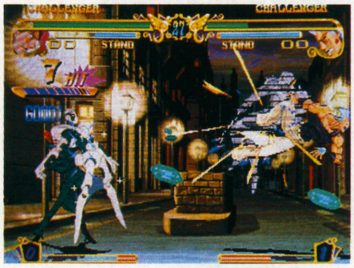
ジョジョの奇妙な冒険

■カプコン
■対戦格闘
■12月上旬発売予定
★メーカー問い合わせ先
☎06-946-3099

承太郎が！ アヴドゥルが！ ポルナレフが!!! 彼らのアツイ闘いが，我々の手でよみがえる!! そう，いよいよ『ジョジョ』が，アーケードに登場するのだ。今月は簡単なシステム解説と，とりあえず使用可能なキャラクターたちを紹介しよう。（文／白川大輔）

基本操作は？

『ジョジョ』の操作形態は，これまでに同社からリリースされた対戦格闘とはやや異なる8方向レバー＋4ボタン。ボタンの内訳は弱攻撃，中攻撃，強攻撃の3つの攻撃ボタン（以下，それぞれ弱，中，強），そしてスタンドを呼び出すスタンドボタン（以下，S）となっている。また「スタンドラッシュ」や「タンデムアタック」（右記参照）など，むずかしい操作も少なくないため，スタンドバトルを楽しむには多少の慣れが必要かと思われる。



◀スタンドを使いこなせるかどうかが最大のポイント

これぞJoJo!! 幽波紋（スタンド）を使いこなせ!!

原作の読者はご存じかと思うが，スタンドとは，生命エネルギーが作り出す，パワーのある像（ヴィジョン）のことで，「STAND BY ME（そばに現われて立つ）」がその語源だ。本作では，ガード＆必殺技はすべてスタンドが担当。また，本体を操作する「本体モード」と，スタンドを出した状態で闘う「スタンドモード」を，Sで任意に切り替えられる。ただしスタンドは，スタンドゲージがゼロになると，出せなくなってしまう。

スタンドを使った攻撃のなかでも，とくに重要なのがタンデムアタック。⬇⬋⬅＋S（Sは押しっぱなし）で発動させ，そのあいだに必殺技やスタンドラッシュを入力。そしてSを離すと，先にプログラムした攻撃をスタンドが開始するというものだ。本体とスタンドによる，同時攻撃も可能である。

スタンドラッシュ（弱→中→強）



◀スタンドモード時専用。キャラによりコマンドが異なる（リストは223ページにて）

タンデムアタック（⬇⬋⬅＋S）

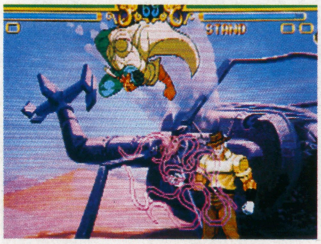


▶本体とスタンドで同時攻撃。うまく使いこなせるか？

そのほかの主要システム

受け身

［吹き飛び中に攻ふたつ］



▲受け身を取って，相手の追撃を回避。『ZERO3』における空中受け身のようなフィーチャーか。レバーで方向を変えることもできる

回り込み

［攻3つ（レバーで方向変換可）］



▲回りこんで相手の背後を取る。相手の起き上がりや，こちらのラッシュ中に突然仕掛ければ，効果的なカクラン手段になりそうだ

アドバンシングガード

［攻撃をガード中に攻3つ］



▲『X-MEN』シリーズのものと，ほぼ同性能。相手を押し返して仕切り直せる。反撃しづらいラッシュ攻撃に対して，とくに有効

ガードキャンセル

［ガード直後に⬇⬊➡＋攻］



▲今どきの対戦格闘でおなじみのガードキャンセル。現時点では，ゲージの消費などはなく，何度も自由に出せるようだが……

プレイヤー・キャラクターはこの10人!!

寡黙のなかに秘めたる力
空条承太郎
スタンド：星の白金（スタープラチナ）

言わずと知れた第3部の主人公。ディオの呪縛にかかった母親を救うため，エジプトを目指して旅立つ。

彼のスタープラチナは，豪快なパワーと精密な動きの2面性を持つ。また，真の能力は，ディオの「世界（ザ・ワールド）」と同じく時間を……。





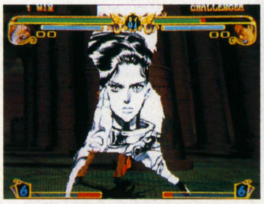
▲スタンドモード時は，一部の必殺技がパワーアップ



◀呪いのデーボに承太郎のスーパーコンボが炸裂

老いてなお衰えぬ闘志！
ジョセフ・ジョースター
スタンド：隠者の紫（ハーミットパープル）

承太郎の祖父で，第2部の主人公。ハーミットパープルによるスタンド攻撃に加え，山吹色の波紋疾走（サンライトイエローオーバードライブ）など波紋を使った必殺技を持っており，多彩な戦闘スタイルが印象的だ。とくに，スーパーコンボの演出には，異常なほど気合いが入っている。第2部のファンなら使え。





◀▼第2部のファンも納得の演出



灼熱の業火で敵を焼く!!
モハメド・アヴドゥル
スタンド：魔術師の赤（マジシャンズレッド）

エジプト出身の占い師。クロスファイアハリケーンや炎の探知機など，原作をホウフツとさせる必殺技が多い。



▼アヴドゥルのスタンドは，比較的射程距離が長い

クールさの下に鋼鉄の意志！
花京院典明
スタンド：法皇の緑（ハイエロファントグリーン）

承太郎との闘いをとおして，彼らの仲間に。アヴドゥルと同じタイプ（非力だが遠隔操作が可能）のスタンドを持つ。



◀花京院のスタンドは，かなりテクニカル

騎士道精神を持つ伊達男
ジャン・ピエール・ポルナレフ
スタンド：銀の戦車（シルバーチャリオッツ）

妹の仇を追うフランス人。スタンドのシルバーチャリオッツは非力だが，長いリーチ&すばやい動きを誇る。



▶ヨロイを脱ぎ捨てたり，剣を発射する技も

スタンド戦士の顔ぶれを見よ!!

誇り高き孤高の野良犬！

イギー

スタンド：愚者（ザ・フール）

ニューヨークで野犬の帝王として君臨していたが，アヴドゥルに発見され，ディオとの闘いに巻きこまれる。状況に応じて変形するザ・フールはかなり強力。



▲砂を自在にあやつって，敵を攻撃する

恨んだ相手をなぶり殺す！

呪いのデーボ

スタンド：悪魔（エボニーデビル）

アメリカ・インディアンの呪術師。人形を使用した奇襲攻撃が得意で，敵が本体から離れた場所にいても襲撃できる（＝スタンドを遠くまで飛ばせる）。



▲エボニーデビルは，すばやい動きが特徴

心を奪う美しき名刀

チャカ

本体：500年前の刀鍛冶／スタンド：アヌビス神

剣自体が思考能力を持ったスタンドで，チャカをあやつり，承太郎たちを襲う。必殺技の「覚えたぞ」は，一度学習した技を受け流し，反撃することができる。



◀チャカはスタンドに支配された人間なのだ

地表，海底，すべてにバケる！

ミドラー

スタンド：女教皇（ハイプリエステス）

原作では素顔がわからずじまいだったが，ゲームに登場するにあたって，荒木飛呂彦氏が描き下ろしたという彼女。衣装も原作とちがい，露出度が高くなった。スタンドのハイプリエステスは金属やガラスなど，鉱物にバケることが可能。



◀▼じつは，なかなかの美女だったようだ

ガキにしちゃえば，かならず勝てる！

アレッシー

スタンド：セト神

好きなことは弱い者いじめ，口ぐせは「えらいネェ～」というヤバイやつ。嵐と暴力の神・セト神をあやつる。敵を子どもにする必殺技を持っており，幼児化した相手をマシンガンやオノで攻撃する。



▲さすがカプコン，かなり強烈なインパクト

▶アレッシーの影に交差すると，若返ってしまう

協力：㈱キョーワインターナショナル

●コンピュータ・ゲームのルーツ アーケード・ゲームの歴史を編纂する!!●

Arcade Game Graffiti

第46回

1985年・Part11『デコの野球でない野球ゲーム』

'85年のデコゲーム

'85年の本誌チャレハイの1ページ目では，全国のスコアラー間での人気ゲームベスト20がわかる。そこで“ヘンゲーのパイオニア”データイースト（愛称：デコ）のタイトルを探してみると『リバレーション』『B—ウイング』など，1年間で7作品がランクイン。そのうち，'85年に発表された作品となると，『バッテンオハラのスチャラカ空中戦』『シュートアウト』『プロ野球入団テスト・トライアウト』の三つがあげられる（'85年，デコは全12作を発表）。このなかでヘンゲーは『スチャラカ空中戦』ぐらいだろうか？　かつて広告にて「ヘンなゲームならまかせろ」と力説していたデコだがヘンゲーはプレイヤーを選ぶ。堅実な作品のなかにヘンゲーを混ぜるのがデコのやりかたなのだろう。

ヒットにつながる野球モノ

国民的支持を受けているプロ野球。こ

プロ野球入団テスト トライアウト

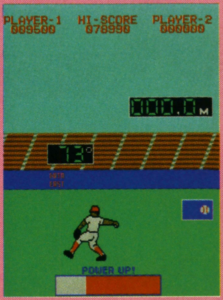
■データイースト
■球団練習生アクション





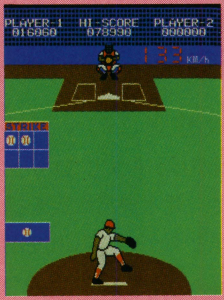
アメリカのプロ野球入団テストに挑戦。テスト内容は打撃，遠投，投球，盗塁，守備の5種目。AA（マイナーリーグ）からはじまり，全種目に合格したあとは，さらにAAA，メジャーへと挑戦していく。

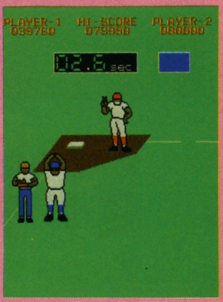
100円玉でメジャーに挑戦！



▲2種目め・遠投テスト。どうがんばっても，134メートル以上は計測されない。これが球場の端から端までの長さなのだろう

▼ピッチャーのフォームを見てタイミング良くボタンを押さないと暴投してしまう。投げたあとレバーとボタン連打でコースを整える





▲盗塁のテストに合格して思わずニンマリ，白い歯キラリ。つぎのフィールディング（守備）テストを通過できればAAクラスは合格だ

ブギーマナー

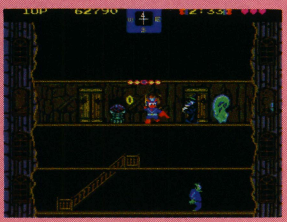
■テクノスジャパン
■「あッ」アクション



フリッツを動かし悪魔の館から脱出する。敵はロッドで倒せるが，「あッ」ボタンでダマしたあとでないと倒せない敵もいる。館の広さは4画面分で，レーダーにより自分の位置を確認することが可能。



▶複数のポイントを破壊して出口へ移動しよう



◀「あッ」。つい指し示す方向を見てしまう悪魔たち

コンペティションゴルフ 決勝ラウンド

■データイースト
■ゴルフ



開始スコアが±0で，スコアの総合順位が10位以下になるか，1ホールでダブルスコアをたたくとゲーム・オーバー。テークバック・ボタンで飛距離を決められ，論理的にコースを攻略することができる。

▶4段階のテイクバックフォームで飛距離を調整





◀コントロールは15段階。中央がカップの方向だ

れに目をつけたデコは『トライアウト』を開発。しかし正式な“野球”ではなく，プロテストをもとにした，コナミの『サーカスチャーリー』+『ハイパーオリンピック』風の作品に仕上げている。かくしてデコは，変則的な野球ゲームを世に送り出した。結果はヒット。少々強引な推測だが，記録への挑戦と，多くの人が幼き日に抱いたプロ野球（このゲームの場合は大リーグ）へのあこがれが重なって，一般層にもウケたのだろう。

でもやはりデコ。1種目クリアするたびに審査員が頭上で合否のジェスチャーをしたり，投球テストで199km/hが出たりといったオーバーな表現には思わず苦笑せずにいられない。

（1985年Part11終わり・Part12につづく）

参考資料：
キョーワインターナショナル『THE HISTORY OF VIDEO GAMES』，A.M.P.グループ／アマチュアライン『究極ビデオゲームリスト1997』

Graffiti Club

お題：照明

アーケードの脇役がスポットをあびるこのコーナー。今回は照明です。

イスにすわり，いざゲームをはじめようとすると画面の一部が光って見えない。こんな思いをした人は多いことでしょう。現在の筐体の大半はプレイヤー後方の光を拾ってしまい，それを考慮して筐体配置をしている店でも，どこか無理があります。

解決策のひとつとして，天井に光線をあてて，それを反射させる間接照明がありますが，経営上，何よりも新作ゲームの入荷が優先されるため，プレーヤーの理想的環境を提供するのはむずかしいようです。


▶光が反射し画面が見にくい。そんなときは


◀段ボールで解決だ！思いついた人はエライ

スカイデストロイヤー

■タイトー
■シューティング




▶敵は前からだけでなく後方からも出現してくる

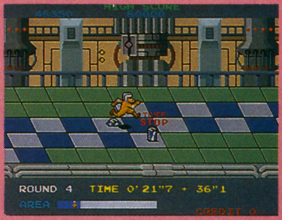

◀被弾し，煙を吹いて海へ。なら，道連れにしたる〜！

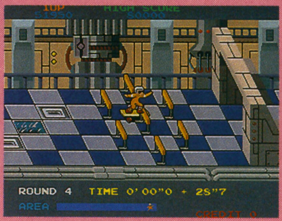
ゼロ戦をあやつり，連射可能な20m/m機関砲と単発の魚雷で敵を撃破。ひたすら飛びつづけ，最終的には南洋に浮かぶ敵要塞を破壊するのが目的。下降しすぎると入水してしまい，1ミスとなる。

メトロクロス

■ナムコ
■障害物レース・アクション




▶必須テク。アルミカンを踏んで時間を2秒止める

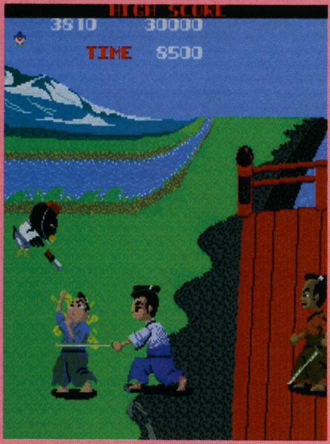

◀あら不思議。障害物をすり抜けるライン合わせ

傷だらけのランナーが，ハードル，スピードの落ちるスリップゾーン，ランナーをツブそうとするジャンボ・カンなどの障害物をかわしながら，ゴールゲート目指して走る。全32ラウンド構成。

侍日本一

■カネコ／タイトー
■アクション





上下段攻撃を使いわけ，街道，竹林，林道のだんご屋前にいる達人を倒していく。最後の城下町ステージにて殿様を斬れば“日本一”に。赤いカラス天狗は倒すと敵の飛び道具を一定時間無効にする。

ロードランナー バンゲリング帝国の逆襲

■アイレム
■アクション・パズル




▶光った金塊を最初に取ると8千点。通常は2百点


◀3面おきにクリアデモが入る。つぎの敵はライモス

'84年作品『ロードランナー』の第2弾。画面上の金塊をすべて集め，上部へと脱出する。敵を脱出不可能な位置へ誘導すると1,000点入るなど，ボーナス要素に調整がかけられている。全30ラウンド。

Arcade Game

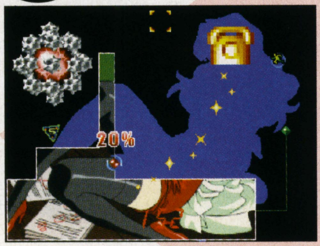
今月は超豪華なラインナップ。先のAMショーで注目を集めていた『ジョジョ』は，対戦格闘ゲームのプレイヤーには原作のファンが多いようなので，かなりの人気となりそう。『レイクライシス』や『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2』『月華2』などの続編作もあり，年末は充実したゲームライフを送れそうだ。

New Release Title

アーケード・ゲーム今月の新作

ギャルズパニックS2

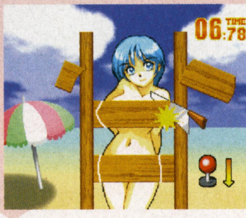
12／15 ■カネコ ■アクション



フィールド上に線を引き，陣地を広げていくアクション。画面を90%以上制覇すると，女の子のアニメーションなどを見ることができる。13人の女の子が登場，人気声優が担当したボイスも魅力。



▶有名作家がデザインした女の子がシルエットに。キュートなポーズがグッド



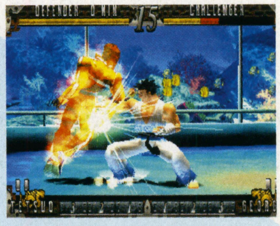
◀3ステージごとにミニゲームが挿入される。4種類の連打系ゲームがある

ファイティングレイヤー

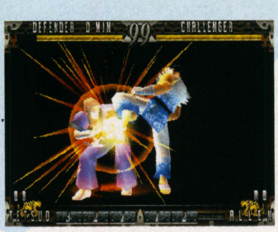
12／上 ■アリカ ■対戦格闘



数々の斬新なシステムを盛りこんだ，1レバー+6ボタン仕様の3D格闘。ボタンひとつで連続技をくり出せる「イージーコンビネーション」や，緊急回避技「スーパーイリューション」などを採用。



▶弱〜強のパンチ&キックのボタンを組み合わせ，さまざまな特殊攻撃が可能



◀『ストEX』のキャラ，アレンとブレアも参戦。おなじみの必殺技も健在だ

スターウォーズ トリロジー・アーケード

12／上 ■セガ ■3Dシューティング



SF映画を3Dシューティング化。Xウイングやスピーダーバイクに乗り，宇宙や惑星で敵と戦う。ステージ途中には隠しイベントや分岐点が存在しており，映画で有名な戦闘シーンも実体験できる。



レイクライシス

12／中 ■タイトー ■シューティング



ロックオンレーザーが特徴のシューティング第3弾。逃した敵の数に応じてステージ構成が変わるほか，個人のプレイデータを記録し，次回のゲーム展開に反映させるなどの新フィーチャーを搭載。



▶右上の数値が浸食率。逃した敵の数によって増加し，100%で最終ボスが登場



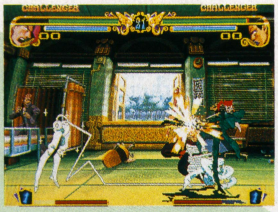
◀ロックオンレーザーの快感は，本作でも健在。最大16か所ロックオンできる

ジョジョの奇妙な冒険

12／上 ■カプコン ■対戦格闘



同名の人気コミックを題材にした対戦格闘。舞台は原作の第3部で，各キャラごとに個性的な能力を持った「スタンド」を駆使して闘う。ひとりプレイ時には，オリジナルのストーリーが展開。



▶スタンドを使いこなすことが攻略のカギ。それぞれの能力を活かそう



◀原作のファンなら必見のストーリー・デモ。なつかしのキャラが登場だ

NBAプレイバイプレイ

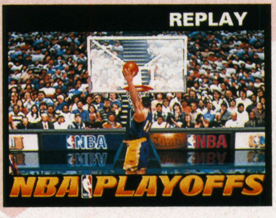
12／21 ■コナミ ■バスケットボール



NBAの29チームすべてを登場させたバスケットボール。NBAの全選手の顔や体型，動きがポリゴンで忠実に再現されている。通常の対戦，協力プレイのほか，専用筐体では4人同時プレイも可能。



▶ゲームモードを選択。通常の対戦のほか，ふたり協力プレイも可能だ



◀選手の体型が忠実に再現されているので，リプレイ・シーンがかっこいい

フリップショット

11／下
■ビスコ
■アクション　■MVS



キャラクターを操作し，ボールを打って相手フィールドにあるアイテムを破壊していく対戦型アクション。使用するキャラクターは，それぞれ個性的な攻撃方法を持った5人から選択できる。



▲相手の攻撃をうまくレシーブして，こちらの必殺ショットをお見舞いしよう



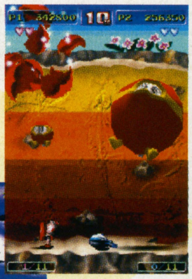
▲「必殺技返し」でうまくボールを受ければ，特殊なショットで反撃できるのだ

てんこもりシューティング

12月
■ナムコ
■シューティング



シューティングの要素を持つミニゲームを集めたバラエティ・ゲーム。ルールのわかりやすい，コミカルなゲームが25＋α種類収録されている。ゲームモードは初級，中級，上級の三つ。



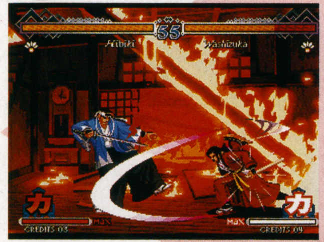
▲ナムコの人気キャラクターを使ったこんなゲームも。システムが単純なので，初心者からマニアまで楽しめる



▲収録されているゲームは，ほとんどお笑い系。ふたりでプレイするときは，対戦形式や協力形式になるゲームがあるぞ

幕末浪漫第二幕 月華の剣士 〜月に咲く華，散りゆく花〜

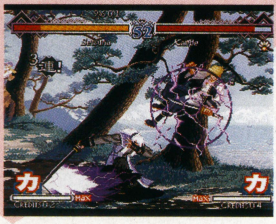
11／25
■SNK
■対戦格闘　■MVS



幕末を舞台にした武器格闘の第2弾。新キャラ4人が参戦，計16人の剣士を使用できるほか，新システムとして，空中弾きやガードキャンセル弾き，空中受け身などが採用されている。



▲新たに4人の剣士が登場した。前作のボスを含めた16人のキャラが使用可能



▲新キャラ，刹那のコンボがさく裂！「技」と「力」の剣質選択も健在だ

ラジカルバイカーズ

11／25
■SNK／ガエルコ
■レーシング



時間内にピザを配達するというバイクレース。初級，中級，上級あわせて全部で12コースあり，それぞれにはショートカット・ルートが隠されている。2台の筐体を使っての通信対戦も可能。



マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー

11／中
■カプコン
■アクションパズル



ミッキーマウスとその仲間たちが登場する『テトリス』。ゲーム中に彼らのかわいらしいデモが挿入されるのが特徴。ミニーマウス，ドナルドダック，グーフィーを含めた4人を使用できる。



▲ミニーマウスのストーリー画面。テトリスで勝ったら，ドナルドが石をくれた



▲ゲーム・システムもアレンジされている。もちろん対戦プレイも可能だ

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2

11／下
■セガ
■ガン・シューティング　■NAOMI



ホラー映画のようなストーリー展開が好評を博したガン・シューティングの続編。全6ステージ構成で，途中の分岐によりストーリーやボスの攻撃方法などが変化する。NAOMIボード対応第1弾。



今月の人気ゲーム HOT 10

先月から大きな順位の変動はない。対戦ゲームばかりがランクインするなか，『ビートマニア3rd MIX』の健闘が目立っている。

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル
1	前1位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98〜ドリームマッチネバーエンズ	SNK	対戦格闘
2	前2位	ストリートファイターZERO3	カプコン	対戦格闘
3	前3位	バーチャストライカー2 VERSION'98	セガ	サッカー
4	↑前5位	ソウルキャリバー	ナムコ	対戦格闘
5	↓前8位	ビートマニア 3rd MIX	コナミ	アクション
6	前6位	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ	3Dアクション
7	↑前9位	バーチャファイター3tb	セガ	対戦格闘
8	初登場	超鋼戦紀キカイオー	カプコン	アクション
9	↑前10位	鉄拳3	ナムコ	対戦格闘
10	前7位	ライデンファイターズJET	セイブ開発	シューティング

Pick Up 1位

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 〜ドリームマッチネバーエンズ



▲『ZERO3』に僅差で競り勝って，今月もトップ。登場以来4か月連続1位の記録をどこまでのばすか

Game Music Encyclopedia

ゲーム・ミュージック・エンサイクロペディア

NEWS HEADLINES ニュースヘッドライン

●『ときめきメモリアル』OVA化決定&制作発表パーティ開催

いよいよ『ときメモ』が，'99年春にオリジナル・アニメ・ビデオ化される（全2巻予定）。その制作発表パーティが，12月下旬に東京・名古屋・大阪の3か所で開催。イベント内容は，OVA制作レポート，声優&スタッフによるトークなど。11月10日以降に関連アルバムを購入した人（先着順）が招待される。くわしくはアニメイトへ。

●ラジオドラマ『ストリートファイターZERO』放送中

ラジオ大阪「飯塚雅弓のMEGA-TONスマイル」（土曜24：00〜25：00）内にて放送中。来年3月まで，月ごとにカプコン・ゲームがドラマ化される（11月には『キカイオー』がオンエア済み）。

今月の新作

シリーズもののドラマCDなどをまとめたボックス・セットが目立つ。新作では，ドリームキャスト関連タイトルが早くもリリースされる。『ソニック』のミニ・ボーカル集はロックファンなら要チェックか。みずからドリームキャストの広告塔となるべくシングルを出す湯川専務もスゴい。

CD GAME MUSIC

ハートは高気圧

12／1
■日本コロムビア
■1,155円（税込）
■CDシングル CODC-1673



1月に発売されるOVA「卒業M」のエンディング・テーマをはじめとした4トラックを収録。ボーカルはE.M.Uのメンバー。

SNKサウンドキャラクターズコレクション Vol.9 リムルル

12／2
■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
■1,529円（税込）
■CD PCCB-00348



『サムスピ』シリーズのアルバムより収録した関連サウンドと，曲間に挿入される語りを楽しむコレクションCD第9弾。

悠久幻想曲 THE SONGS

12／2
■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
■3,675円（税込）
■CD PCCB-00349（2枚組）



ゲームのテーマソングや，シングル・リリースされたイメージ・ソングなど，『悠久』のボーカル曲をまとめて収録。

ソニックアドベンチャー Songs With Attitude 〜Vocal mini-Album〜

12／2
■マーベラスエンターテイメント
■2,100円（税込）
■CD MJCA-00039



登場キャラ5人&ゲームのテーマソングを収録。海外アーティストが歌うハイスピードなロック・サウンドを堪能できる。

アンジェリーク 〜White Dream〜

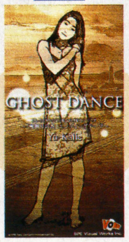
12／2
■コーエー
■5,200円（税込）
■CD KECH-1135〜6（2枚組）



『アンジェリークSp2』の男性キャラ＋αによる，歌とドラマのバラエティCD。12cmCD，カードなどの特典つき。

GHOST DANCE ／Yu-Kalie

12／2
■SPE・ビジュアルワークス
■816円（税込）
■CDシングル SVWD-9008



「やるドラ」シリーズ第4弾『雪割りの花』のエンディング・テーマ。ムービー集などを収録したCDエクストラ仕様。

ポポローグ オリジナル・サウンドトラック

12／2
■SPE・ビジュアルワークス
■2,345円（税込）
■CD SVWC-7009



優しく，ファンタジックに展開する18曲のゲームBGMと，テーマソング「月の魔法 星の夢〜夢を彷徨う人へ」を収録。

100%の自分 ／早乙女好雄

12／4
■コナミ／キングレコード
■3,059円（税込）
■CD KICA-7927



リアレンジ収録された「女々しい野郎どもの詩」ほか，リテイク，新曲など全12曲を収録したベスト・アルバム。

ドラマCD メタルギアソリッド Vol.1

12／4
■コナミ／キングレコード
■2,854円（税込）
■CD KICA-7923



「CLUB db」で放送されたドラマより，第1・2話を収録。描き下ろしイラストを掲載したカラー・ブックレットつき。

ガンバード2 ・ガンバード

12／4
■サイトロン&ゲーメスト
■1,890円（税込）
■CD SGCD-0003



『ガンバード』シリーズのオリジナル・サウンドをカップリング収録。ブックレットには，開発者へのQ&Aなどを掲載。

弾銃フィーバロン

12／4
■サイトロン&ゲーメスト
■1,890円（税込）
■CD SGCD-0004



デジファンク，ソウルなど，'70年代のサウンドをベースに作曲されたオリジナル楽曲に，アレンジや未使用曲を追加。

ドラマCD「マリーのアトリエ」スペシャルBOX

12／5
■ムービック
■10,400円
■CD MACM-9001（4枚組）



同社から発売されたドラマCD4枚を，特製ボックス＋復刻版告知ポスター（初回のみ）つきでパッケージ化したもの。

サクラ大戦2 ドラマCDシリーズ 国定忠臣蔵（帝劇花組〜地方公演編〜）

12／10
■テイチク
■3,000円（税込）
■CD TECD-30426



ひさびさの休日を温泉地で過ごす花組メンバー。しかしニセ花組と出くわしたうえ，ホテル間の企業戦争に巻きこまれる。

ドラマCD「センチメンタルグラフティ」スペシャルBOX

12/12
■ムービック
■10,000円
■CD MACM-9002（4枚組）



ドラマCD「あの日のままのキミでいて…」「再会5秒前，出会った頃のように」シリーズがまとめて楽しめるお得盤。

ローリング・ジェット・サンダー／ザ・ハイロウズ

12/16
■キティ・エンタープライズ ■1,260円（税込）
■CD KTCR-1622
■EP KTKR-9054



アルバム「ロブスター」からの3曲と，PS版『ストZERO3』のCMソングとして使われるタイトル曲が収録されている。

初恋物語～Leave～ドラマ・アルバム

12/16
■バンダイ・ミュージックエンタテインメント
■2,800円（税込）
■CD APCM-5116



主人公・貴也の純粋な心が生み出した天使“リリアナ”を案内役に，彼の心の成長を描くオリジナル・ドラマ。

ゲッターラブ!!

12/18
■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
■2,940円（税込）
■CD PCCB-00352



ゲームから生まれたグループ「PANDA LOVE UNIT」のボーカル曲，キャラクター・テーマ，メッセージを収録。

影牢～刻命館真章 オリジナルサウンドトラックス

12/18
■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
■1,890円（税込）
■CD PCCB-00351



アイドルの水野あおいを起用しての新イメージ・ソングと，ゲームの全楽曲をオリジナル・バージョンにて収録。

幕末浪漫第二幕 月華の剣士～月に咲く華，散りゆく花 オリジナルサウンドトラックス

12/18
■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
■1,890円（税込）
■CD PCCB-00350



楽曲を「幕末組曲」という形に編成することで，ゲームの物語性を高めている。30分以上にわたるボイス＆S.E.も収録。

リッジレーサーリミックス“COLLISION”

12/18
■ポニーキャニオン
■2,940円（税込）
■CD PCCG-00473



初代『リッジレーサー』のサウンドをリミックス。原曲のスピード感を活かしたアレンジとなっている。

ゼルダの伝説～時のオカリナ オリジナル・サウンドトラック

12/18
■ポニーキャニオン
■2,548円（税込）
■CD PCCG-00475



近藤浩治が手がけた82曲のサウンドを完全収録。初回限定パックには，実際に音の出るミニ時のオカリナつき。

サクラ大戦歌謡ショウ 第2回花組特別公演「つばさ」サウンドアルバム

12/18
■マーベラスエンターテイメント
■3,150円（税込）
■CD MJCA-00037



ゲーム，CD，OVAなどで使用された曲から当日発表の新曲まで，「歌謡ショウ」で歌われたすべてのボーカル曲を収録。

ペンペントライアイスロン オリジナル・サウンドトラック

12/18
■マーベラスエンターテイメント
■2,310円（税込）
■CD MJCA-00036



ドリームキャスト本体と同時発売されたレーシング・ゲームのオリジナル・サウンド集。26曲の軽快な楽曲が展開する。

ウィザーズハーモニーR オリジナルサウンドトラック

12/18
■ファーストスマイル・エンタテインメント
■2,548円（税込）
■CD FSCA-10065



ゲームの全楽曲のほか，岩男潤子や水野愛日が歌うボーカル曲のフル・バージョンと，そのカラオケを収録。

スーパーロボット大戦 鋼のコクピット

12/18
■ファーストスマイル・エンタテインメント
■2,548円（税込）
■CD FSCA-10064



鋼鉄兄弟をはじめ，宮村優子や関　俊彦といった声優陣も参加しているボーカル集。トーク・コーナーなども楽しめる。

電車で電車でGO！GO！GO！2000／LOVE特急こまち／ZUNTATA-J.A.M.

12／18
■ZUNTATAレコード
■1,050円（税込）
■CDシングル ZTTD-0001



『電車でGO！』CMソングの新バージョンと『～2』のための新曲をカップリングした，同レーベル初のシングルCD。

夢は終わらない～こぼれ落ちる時の雫～／よーみ

12／19
■ビクターエンタテインメント
■1,020円（税込）
■CDシングル VIDL-30382



PS版『テイルズ オブ ファンタジア』のオープニング・テーマ。スーファミ版のリニューアル・バージョンとなっている。

Little Love Letters FIRSTMAIL 緑ヶ丘高校 冬月あや

12／19
■ビクターエンタテインメント
■1,575円（税込）
■CD VICL-60229



月刊で発売される『リトルラバーズ シーソーゲーム』のキャラクターCD。ミニドラマ，メッセージ，ソングで構成。

ドラマCD「エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～①」

12／19
■ムービック
■2,800円
■CD MACM-1024



ニッポン放送でオンエアされた番組内ドラマを4話収録。ラジオ未放送のストーリーも楽しめる。初回分にはトレカ同梱。

ドラマCD「テイルズ オブ デスティニー」Vol.2

12／19
■ムービック
■2,800円
■CD MACM-1027



ゲーム・ストーリーを追いつつ，オリジナル・シーンも盛りこんだドラマCD第2弾。初回分にはポストカードを封入。

ウィザードリィ リルガミン・サーガ

12／19
■日本コロムビア
■2,940円（税込）
■CD COCX-30242



PS版のために書き下ろされた新曲が，羽田健太郎によるオーケストラ・サウンドで展開するオリジナル・サウンド集。

エアガイツ オリジナル・サウンドトラック

12／21
■デジキューブ
■2,854円（税込）
■CD SSCX-10025（2枚組）



アーケード＆PS版のオリジナル曲と，19曲のアレンジを収録。『FFⅦ』からの2曲も，計4バージョンで堪能できる。

カオスヒート

12／21
■ZUNTATAレコード
■2,550円（税込）
■CD ZTTL-0033



ゲーム世界をより“奇怪”かつ“謎”に包むサウンド集。インナーに作曲者，中山上等兵の書き下ろしストーリーを掲載。

METALGEAR》SOLIDSNAKE 小島秀夫監督作品集 赤盤

12／23
■コナミ／キングレコード
■2,854円（税込）
■CD KICA-7929



MSX版『メタルギア』『メタルギア2』のアレンジ15曲と，古川元亮による新録イメージ曲ほかを収録したベスト盤。

みつめてナイトR～大冒険編 オリジナル・ゲーム・サントラ

12／23
■コナミ／キングレコード
■3,873円（税込）
■CD KICA-7925～6（2枚組）



ゲームの全オリジナル・サウンドに，ソフィアの歌うオープニング＆エンディング・テーマを加えた70曲を収録。

幻想水滸伝Ⅱ オリジナル・ゲーム・サントラ

12／23
■コナミ／キングレコード
■［Vol.1＆2］各3,364円（税込）
［コンプリートボックス］6,000円（税込）

コンプリートボックス CD KICA-7931～4（4枚組）



Vol.1 CD KICA-7935～6（2枚組）



Vol.2 CD KICA-7937～8（2枚組）



オーケストラ・サウンドやラテン語で歌われたテーマ曲が，壮大なファンタジー世界を演出する。お得な限定版も登場。

beatmania／Hiroshi Watanabe

12／23
■コナミ／キングレコード
■2,447円（税込）
■CD KICA-7930



QUADRAなどの名義で活躍中のHiroshi Watanabeによるリミックス集。本人制作の3曲を含む全9曲を収録。

ベリーベストオブ英雄伝説Ⅲ「白き魔女」

12／23
■日本ファルコム／キングレコード
■2,854円（税込）
■CD KICA-1221



ファルコム・レーベル10周年＆Win版『白き魔女』の発売を記念して登場。過去のアレンジ・アルバムから厳選収録。

CDドラマ EVE ザ・ロストワン

12／23
■キングレコード
■3,059円（税込）
■CD KICA-1222



事件解決後，その犯人についてまりなたちが回想するというシチュエーションで展開するオリジナル・ドラマ。

デザイア オリジナルサウンドトラック

12／23
■キングレコード
■3,059円（税込）
■CD KICA-1223



全29曲のオリジナル・サウンドほか，ドラマCDで使用された崎谷健次郎によるイメージ・ソングを追加収録。

WHITE ALBUM

12／23
■キングレコード
■1,020円（税込）
■CDシングル KIDA-5501



PCソフト『ホワイトアルバム』より3曲のソングを収録。年末イベントのチケット購入権が得られるキャンペーンも。

ルームメイトW～ふたり サウンドトラック集

12／23
■データム・ポリスター
■3,150円（税込）
■CD DPCX-5200



前作と同じく“せつなさ”をテーマにしながら，曲ごとの個性をよりきわだたせた23曲と，ボーカル3曲を収録。

同級生～恋愛専科～2 ドラマコレクション

12／23
■ピンクパイナップル
■4,178円（税込）
■CD KLCA-2009（3枚組）



「素顔のままで」から「サヨナラのかわりに」まで，これまでにCD化されたラジオドラマ6話をディスク3枚で完全収録。

"マリア" オリジナルサウンドトラック&モア／黒木千波留

12／23
■エイジップミュージック
■2,854円（税込）
■CD AZCA-10007



多重人格をテーマにしたPSソフト『マリア』のアレンジ・サウンド集。メドレーを含む全10曲がクラシカルに展開する。

センチメンタルジャーニー ファイナルキャラクターコレクションBOX

12／31
■バンダイ・ミュージックエンタテインメント
■14,000円（税込）
■CDシングル APDM-9001（12枚組）

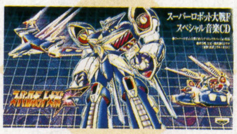


キャラごとにシングル・カットされた新曲を、さまざまな特典とともにパッケージしたコレクターズ・アイテム。

非売品

スーパーロボット大戦F スペシャル音楽CD

12／10
■バンプレスト
■ゲーム初回特典
■CDシングル



PS版『スーパーロボット大戦F』の初回特典。CM曲のリミックスと、ドラマ「起動！超戦士グルンガスト」を収録。

前号追補タイトル

怒首領蜂／エスプレイド

11／6
■サイトロン&ゲーメスト
■1,890円（税込）
■CD SGCD-0002



ケイブのシューティング2作のサウンドを、1曲につき4ループにわたって楽しめる。『怒首領蜂』はサターン版の楽曲も。

前号追補タイトル

アシュラブレード オリジナルサウンドトラック

11／21
■バンダイ・ミュージックエンタテインメント
■2,000円（税込）
■CD APCG-4040



ゲームに使用された楽曲を、オリジナル音源にて完全収録。サービストラックには未使用曲やキャラクター・ボイスが。

前号追補タイトル

ライデンファイターズJET オリジナルサウンドトラック

11／21
■バンダイ・ミュージックエンタテインメント
■2,000円（税込）
■CD APCG-4039



20曲のオリジナル・サウンドほか、『ライデンファイターズ』『～2』より、代表曲が4曲ずつ収録されている。

前号追補タイトル

猫なカ・ン・ケ・イ ラジオドラマ VOL.3

11／21
■バンダイ・ミュージックエンタテインメント
■2,600円（税込）
■CD APCM-5113



ラジオ番組内ドラマのまこ&めぐみとのエピソードに、番外編とトークコーナーを追加。3巻購入応募特典あり。

前号追補タイトル

ダンス！ダンス！ダンス！ オリジナル・サウンドトラック

11／21
■フォーライフレコード
■2,548円（税込）
■CD FLCP-1021



クリス・ジェンキンスが作曲を手掛けた、リズム・アクション・ゲームのサウンド集。このCDをゲームに使用すると？

前号追補タイトル

Dreamcast／湯川専務

11／25
■日本コロムビア
■1,050円（税込）
■CDシングル CODA-50021



ドリームキャストのために、湯川専務自身が歌う予約キャンペーン・ソング。カップリングは「噂のドリームキャスト」。

前号追補タイトル

Dancemania WINTERS

11／26
■東芝EMI
■2,548円（税込）
■CD TOCP-64003



24曲のサウンドがノンストップ・リミックスにて展開。うち2曲が『ダンスダンスレボリューション』に採用されている。

前号追補タイトル

恋愛候補生 ラジオ・スクランブル Vol.2

11／26
■ケイエスエス
■3,059円（税込）
■CD KLCA-2004



「ラブ・レター」「落第候補生・月島レイカ」「寝不足はお肌の敵？」の3話が収録された、ラジオドラマ・シリーズ第2弾。

前号追補タイトル

ファインドラブ2 ～ラプソディ Song Calling

11／27
■キングレコード
■3,059円（税込）
■CD KICA-7402



ゲームに使われているボーカル10曲をフルサイズで収録。キャラクターたちのパーティ・トークも楽しめる。

前号追補タイトル

センチメンタルグラフティIX ～東京集合！アナタをもっと知りたくて…③～

11／28
■ムービック
■2,500円
■CD MACM-1014



「東京集合！」シリーズの最終巻は、ほのか、真奈美、夏穂、美由紀が新宿を探索。フリートークも多彩な内容で贈る。

前号追補タイトル 非売品

スパイクアウト

11／上
■セガ
■サントラ発売記念品
■LP



「スパイクアウト オリジナルサウンドトラック」の発売を記念して制作されたアナログ盤。CDより3曲が収録されている。

ビデオ&LD

GAME VIDEO & LD

劇場版「ピカチュウのなつやすみ」

12／5
■メディアファクトリー
■2,800円
■VHS ZMVS-501



この夏上映された「ピカチュウのなつやすみ」と、テレビ特別番組「ルージュラのクリスマス」の2本立てビデオ。

ツインビーPARADISE vol.0 ウィンビーの1／8パニック

12／18
■コナミ／TDKコア ■5,800円
■VHS TDVB-01
■LD TDLB-01



プレゼント・グッズとして5年前に限定生産されたアニメを、特典映像と来春発売のOVAの予告編入りでリリース。

サクラ大戦～桜華絢爛～ DVDコレクション

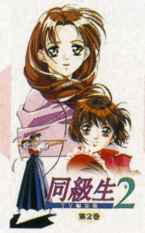
12／18
■バンダイビジュアル
■9,800円
■DVD BCBA-0041



OVA全4巻の内容をDVDにまとめたもの。映像や音声のリマスター収録、16ページの解説書など、DVDならではの特典が。

同級生2 TV編集版 第2巻

12／18
■ピンクパイナップル
■3,800円
■VHS KSVA-53532



この夏テレビ放映された編集版「同級生2」がビデオに。テレビ版オリジナルのオープニングや予告映像も収録。

同級生2 TV編集版 第3巻

12／18
■ピンクパイナップル
■3,800円
■VHS KSVA-53533



第七章〜第九章を収録。巻末には，菊地由美の歌う新曲「光のリング」とともに楽しめる特典映像（アニメ）入り。

同級生2 最終章「兄妹…それとも…」

12／18
■ピンクパイナップル ■6,800円
■VHS JSVA-53382
LD JSLA-53382



親の結婚話がまとまり，唯と誠は兄妹になろうとしていた。落ち着かない唯。一方，誠は桜子と再会する。シリーズ最終巻。

同窓会~Yesterday Once More~ 第4話「いつわりの告白」

12／18
■ピンクパイナップル ■6,800円
■VHS KSVA-53326
LD KSLA-53326



OVA「同窓会」の店頭販売版。"デイジーの君"の正体を知りながら，達也を想いつづけてきた鮎の葛藤を描く。R指定。

エルフ版 下級生 あなただけを見つめて… MUSIC GRAFFITI

12／18
■ピンクパイナップル
■VHS KSVA-53544／3,800円
LD KSLA-53544／5,800円



新曲や，実写&アニメによるプロモーション映像を収録。LD版は「エルフ版下級生」収納用BOXの特典として発売。

ポケットモンスター（保存版）16巻

12／19
■メディアファクトリー
■1,980円
■VHS ZMVS-116



ディグダに悩まされているダム工事の人々に協力する第31話と，セキチクジムのキョウとの対決を描いた第32話を収録。

ポケットモンスター（保存版）17巻

12／19
■メディアファクトリー
■1,980円
■VHS ZMVS-117



サトシたち全員が参加するポケモンレースと，ガルーラに育てられたターザンボーイの物語を収録した，シリーズ第17弾。

ポケットモンスター（保存版）18巻

12／19
■メディアファクトリー
■1,980円
■VHS ZMVS-118



「ミニリュウのでんせつ」「あらしのサイクリングロード」を収録。ムサシとコジローの過去の一端が明かされる？

バトルアスリーテス大運動会 track13

12／22
■パイオニアLDC ■5,500円
■VHS PIVS-7153
LD PILA-7103



ネリリ星人との超運動会がはじまった。中盤までは地球側の楽勝と思われたが？　テレビ版「大運動会」最終巻。

VIRUS vol.4

12／25
■カルチュア・パブリッシャーズ
■4,800円
■DVD CPVD-1133



明かされるウイルスの正体，そしてサージの最後の戦いが描かれる第10〜12話を収録。特典映像はメカ設定資料集など。

モータルコンバット2

12／23
■東宝
■6,000円
■LD TLL-2552



'97年に公開された洋画を，一般販売用にLD化。人類の存亡を賭けて，格闘士と魔界戦士の闘いが再開される。

非売品

セガサターンビデオマガジン 12月発売タイトル号

12／1
■セガ
■販促用
■VHS



長らくつづいたビデオマガジンも今月で終了。『サクラ大戦帝撃グラフ』や『ダービースタリオン』などの10作を紹介。

前号追補タイトル

がんばれゴエモン 地球救出作戦

11／21
■松竹ホームビデオ
■5,800円
■VHS KS-0291



日本をゴミの山にし，すべての生き物を滅ぼそうとするセップク丸たちに，ゴエモンとその仲間が立ち向かう特別編。

前号追補タイトル

ヴァンパイア ハンター THE ANIMATED SERIES DVD-BOX

11／27
■アミューズビデオ
■12,800円
■DVD ASBY-1355（2枚組）



発売中のOVA全4巻の内容に映像特典などをプラス。ダークストーカーズ，ハンター，そしてパイロンの闘いの行方は？

前号追補タイトル

同級生2 TV編集版 第1巻

11／27
■ピンクパイナップル
■3,800円
■VHS KSVA-53531



OVA「同級生2」をテレビ放映にあたって一般向けに編集したもの。第1巻では，春から夏にかけての3話を収録。

前号追補タイトル

エルフ版 下級生 あなただけを見つめて… 第3巻「揺れる想い…」

11／27
■ピンクパイナップル
■4,700円
■ビデオCD KSNA-53418



OVAのビデオCD化第3弾。トオルが家を出ていき，さらにみことトオルのキスを知った瑞穂は，せつなさに心が揺れる。

アニメ がんばれゴエモン

■TDKコア
■各2,800円

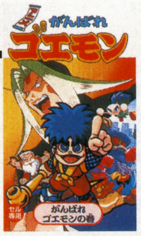
昨年10月よりTBSにて放映されたアニメのビデオ・シリーズ。各巻2話ずつを収録。今月発売のタイトルを含め，第20話までがビデオ化されている。

人間たちの"煩悩"によって生まれる電脳魔人を使い，人間界を乗っ取ろうとする魔戯神王マクアムーゲとその手下たち。彼らを追い，少年ツカサの家のテレビを通ってやってきたゴエモンたちが，数々の事件を解決する。同時に，はじめは無気力だったツカサが，彼らと出会ったことで徐々に成長していくさまも描かれる。

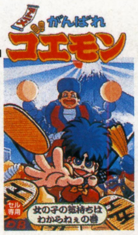
8／25
Vol.1「おひけぇなすって ゴエモン参上の巻」
■VHS TDVG-001



8／25
Vol.2「がんばれ ゴエモンの巻」
■VHS TDVG-002



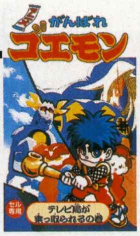
9／25
Vol.3「女の子の気持ちは わからねぇの巻」
■VHS TDVG-003



9／25
Vol.4「キャンプ場は 大騒ぎの巻」
■VHS TDVG-004



10／25
Vol.5「テレビ局が 乗っ取られるの巻」
■VHS TDVG-005



10／25
Vol.6「メリー栗と 酢と升の巻」
VHS TDVG-006



11／25
Vol.7「タイムマシンは コリゴリでイの巻」
■VHS TDVG-007



11／25
Vol.8「俺らが モデル？の巻」
■VHS TDVG-008



12／17
Vol.9「ムダナシが洋子に 一目惚れ？の巻」
■VHS TDVG-009



12／17
Vol.10「ダメ忍者？ エビス丸大活躍の巻」
■VHS TDVG-010



今月のGM収録曲目リスト

今月のGMヒットチャート情報

〈アルバム〉

●11月第1週（11月2日付）

53位　Touch and Go／金月真美（コナミ／キングレコード）／5,710枚

84位　悠久幻想曲 THE BEST－Selected by Characters－（ポニーキャニオン／サイトロンレーベル）／4,040枚

●11月第2週（11月9日付）

チャート・インなし

●11月第3週（11月16日付）

75位　My Sweet Days／館林見晴（コナミ／キングレコード）／4,790枚

●11月第4週（11月23日付）

チャート・インなし

〈シングル〉

●11月第1週（11月2日付）

34位　風といっしょに／小林幸子（メディアファクトリー）／7,420枚

68位　Hold On／マリーン（SPE・ビジュアルワークス）／3,070枚

●11月第2週（11月9日付）

43位　風といっしょに／小林幸子（メディアファクトリー）／6,020枚

●11月第3週（11月16日付）

44位　風といっしょに／小林幸子（メディアファクトリー）／6,740枚

●11月第4週（11月23日付）

64位　風といっしょに／小林幸子（メディアファクトリー）／3,800枚

（オリコン調べ／枚数は推定）

ハートは高気圧

題材ゲーム：卒業M～生徒会長の華麗なる陰謀（イースリースタッフ）
収録曲：①ハートは高気圧②友達をつくろう③ハートは高気圧（オリジナル・カラオケ）④友達をつくろう（オリジナル・カラオケ）
ボーカル：緑川　光，置鮎龍太郎，林　延年，石川英郎，阪口大助

SNKサウンドキャラクターズコレクション Vol.9　リムルル

題材ゲーム：『サムライスピリッツ』シリーズ（SNK）
収録曲：①ナレーション1②心の鏡（サムライスピリッツ斬紅郎無双剣1500シリーズ）③心の鏡（サムライスピリッツ斬紅郎無双剣アレンジサウンドトラックス）④心の鏡－其の弐－（サムライスピリッツ天草降臨1500シリーズ）⑤心の鏡－其の弐－（サムライスピリッツ天草降臨アレンジサウンドトラックス）⑥ナレーション2⑦紗雪（侍魂～サムライスピリッツ1500シリーズ）⑧紗雪（侍魂～サムライスピリッツ アレンジサウンドトラックス）⑨笑顔でいるよ（侍魂～サムライスピリッツ アレンジサウンドトラックス）⑩ナレーション3⑪雪（SAMURAI SPIRITS2～アスラ斬魔伝 オリジナルサウンドトラックス）⑫雪（SAMURAI SPIRITS2～アスラ斬魔伝 アレンジサウンドトラックス）⑬ナレーション4⑭Voice Collection（サムライスピリッツシリーズ）
声の出演：神谷けいこ（⑨ボーカル）

悠久幻想曲 THE SONGS

題材ゲーム：『悠久幻想曲』シリーズ（メディアワークス）
収録曲：●DISC1……①教えてほしいの②Far Away③My Dear④誰よりも何よりも⑤なぜ君と出会えたの⑥永遠の親友⑦Friends⑧真珠になりたい⑨永遠の親友～AND YOU COULD HAVE ANYONE～●DISC2……①DREAM AND PEACE②てんしのえがお③限界なんだもん④微笑みは守護⑤いつの日も～Song of Flower～⑥シャララ！～元気になあれ～⑦翼 広げて…⑧パズル⑨友だちといる時は
ボーカル：畑　亜貴，かないみか，タケカワユキヒデほか
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様，アナログレコード風ケース

ソニックアドベンチャー　Songs With Attitude ～Vocal mini-Album～

題材ゲーム：ソニックアドベンチャー（セガ）
収録曲：①It Doesn't Matter...THEME OF "SONIC" ②My Sweet Passion...THEME OF "AMY" ③Lazy Days～Livin' in Paradise～...THEME OF "BIG" ④Believe In Myself...THEME OF "MILES" ⑤Unknown from M.E...THEME OF "KNUCKLES" ⑥Open Your Heart...MAIN THEME OF "SONIC Adventure"
ボーカル：TONY HARNELL（①），TED POLEY（③），JOHNNY GIOELI（⑥）

アンジェリーク～White Dream～

題材ゲーム：アンジェリークSpecial2（コーエー）
収録曲：●DISC1……①虹の眠りの惑星（ほし）（前）②虹の眠りの惑星（ほし）（後）③星の子供たち④夢幻の夜に鍵をかけて⑤ティータイム・ミステリー「幻惑の密室」事件（前）⑥ティータイム・ミステリー「幻惑の密室」事件（後）⑦I don't know how～世界でいちばん大切な君に～●DISC2……①夢のありか②白銀（しろがね）の騎士（前）③白銀（しろがね）の騎士（後）④The Knights in The Light～騎士道～⑤ハッピー・トゥゲザー（前）⑥ハッピー・トゥゲザー（後）⑦永遠の鐘が鳴る
ボーカル・声の出演：速水　奨，塩沢兼人，関　俊彦ほか
特典：声優トーク＆お役立ちメッセージ入り12cmCD（初回版のみピクチャーCD仕様），アンジェリーク・データカード

GHOST DANCE／Yu-Kalie

題材ゲーム：雪割りの花（ソニー・コンピュータエンタテインメント）
収録曲：①GHOST DANCE②GHOST DANCE（backing track）
作詞／作曲：岩村ゆかり　　**編曲：**上村佳弘＆今井了介
★CDエクストラ仕様

ポポローグ　オリジナル・サウンドトラック

題材ゲーム：ポポローグ（ソニー・コンピュータエンタテインメント）
収録曲：①ピエトロの旅立ち～インストゥルメンタル②異変③想い④夢幻フィールド⑤トンクウ⑥酒場⑦コロモック～砂漠⑧大乱闘～フサフサVSカチコチ⑨コロモック～怠惰⑩ガバス⑪グルメパレス⑫ムーンスター⑬仲間たち⑭4人の夢魔⑮ナイトメア⑯夢幻魔王イド⑰目覚め⑱フィナーレ⑲月の魔法 星の夢～夢を彷徨う人へ
ボーカル：利衣（⑲）
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

100％の自分／早乙女好雄

題材ゲーム：『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）
収録曲：①Prologue②100％の自分③あの娘もこの娘も④女々しい野郎どもの詩⑤セラヴィな気持ち⑥さくら・春・なぜか純情⑦ヒヤシンス⑧サイレント映画の街⑨君への100センチメートル⑩標的（ターゲット）1999⑪Lost⑫Epilogue
ボーカル：上田祐司

ドラマCD　メタルギアソリッド Vol.1

題材ゲーム：メタルギアソリッド（コナミ）
収録曲：〈第1話「メリル」〉①第1回②第2回③第3回〈第2話「メイ・リン」〉④第1回⑤第2回⑥第3回⑦出演者インタビュー
声の出演：大塚明夫，寺瀬今日子，青野　武ほか
初回特典：限定ボックス仕様

ガンバード2・ガンバード

題材ゲーム：ガンバード，ガンバード2（彩京）
収録曲：〈ガンバード2〉①Just Fly,The Dreamers（アレンジバージョン）②Discover The Dream③Just Fly,The Dreamers④Chase The Case⑤Type Of Essence⑥Why Do You Wanna Fly?⑦Gunbird⑧High Energy⑨We Did It⑩High Speed Reaction（Trick Tramp Train）⑪A Cold New World⑫A Minute To Midnight⑬Feel Bad⑭Unbelievable Zone⑮We Did It⑯The End Of The Gunbird E⑰The End Of The Gunbird F⑱Dreamin' Again〈ガンバード〉⑲Discover The Dream⑳Backstar's Fortress㉑Chase The Case㉒Pointed Square㉓Trick Tramp Train㉔Shot In The Underground㉕High Energy㉖We Did It㉗Aqua Blue㉘Unknown Objects㉙Mistery Circle㉚The Trap From The Ancient㉛Reborn㉜The End Of The Gunbird A㉝The End Of The Gunbird B㉞The End Of The Gunbird C㉟The End Of The Gunbird D㊱Dreamin' Again

弾銃フィーバロン

題材ゲーム：弾銃フィーバロン（ケイブ）
収録曲：①恋のダンシング・ボンバー（アレンジバージョン）②ビートアタック人が舞う③バトルファイター④恋のダンシング・ボンバー［DANCING BOMBER］⑤ハロー・ミスター・サイボーグ兵士［HELLO Mr.CYBORG］⑥悲しきバロフィーバー［BAROFEVER］⑦ソウルスーパーマーケット［SOUL SUPERMARKET］⑧ディスコめざせ999人［DISCO999］⑨野望にあと一歩⑩ミラーボールシャワー⑪真ボス到着⑫狂ってる⑬魚太郎メチャ稼げるっす⑭A＋B押しながらStart

ドラマCD「マリーのアトリエ」スペシャルBOX

題材ゲーム：マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士（ガスト）
収録曲：●DISC1……①第一話「笑顔ある一日の巻」②第二話「金のぷにぷにの巻」③第三話「夜の呼び声の巻」④第四話「自慢のルアーの巻」⑤第五話「どメガ・フラムの巻」●DISC2……①第一話「時の石版の巻」②第二話「ヅラの巻」③第三話「黄金の妖精の巻」④第四話「金のぷにぷに2の巻」⑤第五話「ネズミ取りの巻」⑥おまけ●DISC3……①第一話「マリーの必殺技の巻」②第二話「金の杖銀の杖の巻」③第三話「常若のリンゴの巻」④第四話「蛇女がやってきたの巻」⑤第五話「雪の降る町の巻」⑥おまけ●DISC4……①第一話「マリーに刃物の巻」②第二話「二月十四日に贈るモノの巻」③第三話「未知との遭遇の巻」④第四話「どギガフラムRXの巻」⑤第五話「ただいま冬眠中の巻」
声の出演：池澤春菜，大沢つむぎ，岡野浩介ほか
特典：特製BOX仕様，告知ポスター①復刻版（初回）

サクラ大戦2　ドラマCDシリーズ　国定忠臣蔵（帝劇花組～地方公演編～）

題材ゲーム：『サクラ大戦』シリーズ（セガ）
収録曲：①第一景 汽車の中②第二景 国定温泉村③第三景「湯元・吉良」④第四景 吉良の部屋⑤第五景 浅野ホテル⑥第六景 浅野ホテル支配人室⑦第七景 吉良の一室⑧第八景 浅野ホテル宴会場1⑨第九景 吉良の廊下⑩第十景 浅野ホテル宴会場2⑪第十一景 エピローグ～列車の中～⑫連続特別企画「怪傑！少年レッド」第三回「犯人は少年レッド!?」編⑬夢のつづき
声の出演：田中真弓，横山智佐，西原久美子ほか
初回特典：ピクチャーCD仕様，B2ポスター

ドラマCD「センチメンタルグラフティ」スペシャルBOX

題材ゲーム：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：●DISC1「あの日のままのキミでいて…①」……〈Drama〉①杉原真奈美②遠藤　晶③沢渡ほのか④七瀬　優⑤綾崎若菜⑥山本るりか〈Message〉⑦豊嶋真千子（真奈美）⑧鈴木麗子（晶）⑨鈴木麻里子（ほのか）⑩西口有香（優）⑪小田美智子（若菜）⑫今野宏美（るりか）●DISC2……「あの日のままのキミでいて…②」……〈Drama〉①森井夏穂②保坂美由紀③松岡千恵④星野明日香⑤永倉えみる⑥安達妙子〈Message〉⑦満仲由紀子（夏穂）⑧牧島有希（美由紀）⑨米本千珠（千恵）⑩岡本麻見（明日香）⑪前田　愛（えみる）⑫岡田純子（妙子）●DISC3「再会5秒前，出会った頃のように①」……〈Drama〉①沢渡ほのか②松岡千恵③森井夏穂④安達妙子⑤星野明日香⑥遠藤　晶〈Message〉⑦鈴木麻里子（ほのか）⑧米本千珠（千恵）⑨満仲由紀子（夏穂）⑩岡田純子（妙子）⑪岡本麻見（明日香）⑫鈴木麗子（晶）●DISC4「再会5秒前，出会った頃のように②」……〈Drama〉①杉原真奈美②山本るりか③保坂美由紀④永倉えみる⑤綾崎若菜⑥七瀬　優〈Message〉⑦豊嶋真千子（真奈美）⑧今野宏美（るりか）⑨牧島有希（美由紀）⑩前田　愛（えみる）⑪小田美智子（若菜）⑫西口有香（優）
声の出演：鈴木麻里子，豊嶋真千子，小田美智子ほか
特典：特製BOX仕様，告知ポスター①復刻版（初回）

ローリング・ジェット・サンダー／ザ・ハイロウズ

題材ゲーム：ストリートファイターZERO3（カプコン）
収録曲：①ローリング・ジェット・サンダー②真夜中レーザーガン③千年メダル④不死身のエレキマン
作詞／作曲：真島昌利（①②），甲本ヒロト（③④）

初恋物語～Leave～　ドラマ・アルバム

題材ゲーム：初恋物語（徳間書店インターメディア）
収録曲：①ふ・り・だ・し②友情は，時間を越えて③初恋の人は，いま…④夢を忘れたウサギさん⑤‘こけらおどし’⑥…お芝居は，おしまい⑦さらば，少年の日々よ⑧ボーナストラック 初恋天使
声の出演：細井　治，椎名へきる，吉田古奈美ほか

ゲッターラブ!!

題材ゲーム：ゲッターラブ!!～ちょー恋愛パーティーゲーム（ハドソン）
収録曲：①メインテーマ「ゲッターラブ!!」②恋のソルジャー③あゆみ♡メッセージ④あゆみのテーマ「ハッピースマイル」⑤なつき♡メッセージ⑥なつきのテーマ「ママチャリズム」⑦花♡メッセージ⑧花のテーマ「好きやねんジャマイカ」⑨真琴♡メッセージ⑩真琴のテーマ「そんなフリ」⑪きいろ♡メッセージ⑫きいろのテーマ「カレーライス」⑬雫♡メッセージ⑭雫のテーマ「散歩道」⑮メイファ♡メッセージ⑯メイファのテーマ「ハオハオ娘」⑰ピリオド⑱恋のソルジャー（Karaoke）⑲ピリオド（karaoke）
作詞／作曲：森若香織（②⑰）
ボーカル：PANDA LOVE UNIT（②⑰）
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

影牢～刻命館真章　オリジナルサウンドトラックス

題材ゲーム：影牢～刻命館真章（テクモ）
収録曲：①Frozen Dark Night②TECMOタイトル③オープニングムービー④悲劇の幕開け⑤奈落へ⑥ほどかれた封印⑦覚醒⑧黄昏の伝説⑨陽炎の城⑩不死の王－王のテーマ－⑪孤独の王国⑫見えない操り糸⑬罠の誘惑⑭来訪者⑮悪夢の創造⑯狩人の夜－ヨカルのテーマ－⑰悪夢の発端⑱帰らずの館⑲緊迫の門⑳軋む肢体㉑鎖の巫女㉒閃く衝動㉓あたたかな闇㉔死の舞踏㉕沈黙の王宮㉖狂える月－デッドムーンのテーマ－㉗悲劇への意志－キースのテーマ－㉘受難の民㉙血の刻印㉚彼方からの呼び声㉛疾走する影㉜絶望の足音㉝迷いの棘㉞たゆたう心㉟疼く鼓動㊱暗黒の翼㊲不壊の聖地㊳森をぬけて㊴紅き絆のもとに㊵触夜㊶運命の輪㊷歪んだ鏡㊸凍える魂㊹痛み㊺最期の却火㊻審判の刻㊼死の刹那㊽虚無への供物㊾滅びゆく世界㊿とけあう傷口(51)想い(52)永遠の救済(53)刻命の果て(54)無垢の夜明け
ボーカル：水野あおい（①）
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

幕末浪漫第二幕 月華の剣士～月に咲く華，散りゆく花　オリジナルサウンドトラックス

題材ゲーム：幕末浪漫第二幕 月華の剣士～月に咲く華，散りゆく花（SNK）
収録曲：〈第一番〉①第一楽章「月に咲く華」②第二楽章「散りゆく花」③間奏曲「剣客」〈第二番〉④第一楽章「月華の剣士～黎明の決意～」⑤情景音楽「染路峠」⑥情景音楽「曇天の戦場」⑦情景音楽「港町壱拾参番地」⑧第二楽章「渦中」⑨情景音楽「落日の村」⑩情景音楽「忘らるる森」⑪情景音楽「“雪待ち”の夕べ」⑫第三楽章「剣戟腥風」⑬情景音楽「和田模屋の大火」⑭情景音楽「墓地」⑮間奏曲「幕間」⑯情景音楽「封印の社」〈第三番〉⑰第一楽章「激情」⑱第二楽章「事後」⑲間奏曲「降臨」⑳情景音楽「地獄門」〈第四番〉㉑第一楽章「黄龍～宿縁」㉒第二楽章「黄龍～常世の思念」〈第五番〉㉓第一楽章「訣別」㉔第二楽章「消滅」〈第六番〉㉕第一楽章「月影」㉖第二楽章「蒼天」
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

リッジレーサーリミックス“COLLISION”

題材ゲーム：リッジレーサー（ナムコ）
収録曲：①Welcome Racer＋Ridge Racer／BURST TENTION MIX②Rare Hero／SMARTNESS-ALIEN MIX③Feeling Over／SPLENDID MIX④Speedster／MACHINERY NOISE MIX⑤Win Win Win／ULTIMATE HARD MIX⑥Rotterdam Nation／TRANSPARENT MIX⑦Rhythm Shift／MISTIC-CLEARLY MIX⑧Welcome Racer／FORCEFUL MIX
編曲：EGE，DJ BLADE，DJ GULF，DJ MUTHA FUNKA，BORIS＆BECK

ゼルダの伝説～時のオカリナ　オリジナル・サウンドトラック

題材ゲーム：ゼルダの伝説～時のオカリナ（任天堂）
収録曲：①Title Theme②Enter Ganondorf③Deku Tree④Fairy Flying⑤House⑥Kokiri Forest⑦Open Treasure Box⑧Item Catch⑨Small Item Catch⑩Shop⑪Battle⑫Inside The Deku Tree⑬Boss Battle⑭Boss Clear⑮Heart Container Get⑯Legend of Hyrule⑰Spiritual Stone Get⑱Fairy Ocarina Get⑲Hyrule Field Main Theme⑳Kepora Gebora's Theme㉑Market㉒Shooting Gallery㉓Hyrule Castle Courtyard㉔Enter Zelda㉕Ocarina “Zelda's Lullaby”㉖Zelda's Theme㉗Ocarina “Epona's Song”㉘LonLon Ranch㉙Mini Game㉚Kakariko Village㉛Ocarina “Sun's Song”㉜Hyrule Field Morning Theme㉝Goron City㉞Ocarina “Saria's Song”㉟Lost Woods㊱Dodongo's Cavern㊲Middle Boss Battle㊳Dinosaur Boss Battle㊴Zora's Domain㊵Great Fairy's Fountain㊶Potion Shop㊷Inside Jabu-Jabu's Belly㊸Ocarina “Song of Time”㊹Temple of Time㊺Open Door of Temple of Time㊻Master Sword㊼Ganondorf's Theme㊽Chamber of the Sages㊾Medal Get Fanfare㊿Sheik's Theme(51)Horse Race(52)Horse Race Goal(53)Ingo's Theme(54)Escape from LonLon Ranch(55)Kakariko Village Orchestra ver.(56)Ocarina “Song of Storms”(57)Windmill Hut(58)Minuet of Woods(59)Forest Temple(60)Bolero of Fire(61)Fire Temple(62)Ice Cavern(63)Serenade of Water(64)Water Temple(65)Nocturne of Shadow(66)Prelude of Light(67)Shadow Temple(68)Gerudo Valley(69)Spirit Temple(70)Requiem of Spirit(71)Kotake＆Koume's Theme(72)Meet Again Zelda(73)Game Over(74)Ganon's Castle Bridge(75)Ganon's Castle Under Ground(76)Inside Ganon's Castle(77)Ganondorf Battle(78)Escape from Ganon's Castle(79)Last Battle(80)Seal of Six Sages(81)Ocarina of Time(82)End Credit
初回特典：ミニ時のオカリナ（限定5,000本）

サクラ大戦歌謡ショウ　第二回花組特別公演「つばさ」サウンドアルバム

題材ゲーム：『サクラ大戦』シリーズ（セガ）
収録曲：①序曲～檄！帝国華撃団（改）②お祭りダンス③もしも…④愛しのジャンポール⑤メトロで行こう⑥春が来る～南風GOGO⑦都の花ぞ⑧絶対運命のタンゴ⑨イカルスの星⑩生きてる喜び⑪甲板フラフラ⑫窓の発車オーライ⑬ダンディー⑭つばさ⑮夢のつづき⑯檄！帝国華撃団（改）
ボーカル：横山智佐，岡本麻弥，西原久美子ほか

ペンペントライアイスロン　オリジナル・サウンドトラック

題材ゲーム：ペンペントライアイスロン（ゼネラル・エンタテイメント）
収録曲：①Welcome to the Penpen world②SO SWEETY COURSE③Penpen's sweet home④FUNNY TOY ZONE⑤Let's Tri-Icelon！⑥HORROR TERROR ZONE⑦Good night Penpen⑧UNEXPLORED ZONE⑨Ending〈SO SWEETY COURSE〉⑩Joggling Pudding Hills⑪Wafer Windmill Village⑫Soft-Creamy Lighthouse⑬Chilly Frappe Forest〈FUNNY TOY ZONE〉⑭Duck-Ling Park⑮Bubly Tub Channel⑯BimPin' Ball Valley⑰Block King's Castle〈HORROR TERROR ZONE〉⑱Rockin' Skelton Cave⑲Soul Pirates Cemestry⑳Thrille R-R-R House㉑Happy Helloween Road〈UNEXPLORED ZONE〉㉒Vicious Serpent Flow㉓Drunken Kraken Pipes㉔Icy-bat Cave㉕Gigantic Snow Manmo Field㉖RUSH！RUSH！ZONE

ウィザーズハーモニーR　オリジナルサウンドトラック

題材ゲーム：ウィザーズハーモニーR（アークシステムワークス）
収録曲：①奇跡②ティムのテーマ③鷲のテーマ④ニールのテーマ⑤リュークのテーマ⑥リサのテーマ⑦ミレナのテーマ⑧ミュンのテーマ⑨アンリのテーマ⑩ナッツのテーマ⑪ライラのテーマ⑫きっとかなえられる未来へ⑬タイトルバック⑭スケジュール画面⑮春のテーマ⑯夏のテーマ⑰秋のテーマ⑱冬のテーマ⑲行事イベント⑳テーマパーク㉑お化け屋敷㉒合宿所内㉓あなたが愛になる㉔夏祭り㉕冬祭り㉖誕生日㉗卒業パーティー㉘告白其の1㉙告白其の2㉚エンディング㉛イベント成功㉜イベントノーマル㉝イベント失敗㉞Again㉟奇跡（カラオケ）㊱Again（カラオケ）
ボーカル：岩男潤子（①），水野愛日（⑫㉓㉞）

スーパーロボット大戦　鋼のコクピット

題材ゲーム：『スーパーロボット大戦』シリーズ（バンプレスト）
収録曲：①グルンガスト・斬!!～グルンガストのテーマ～②戦う 私！～パトリシア・ハックマンのテーマ③エゴイストの夜～イルムガルト・カザハラのテーマ④Love Story～グレース・ウリジンのテーマ⑤BREAK OUT！～ヘクトール・マディソンのテーマ⑥未来的中！～ミーナ・ランクリングのテーマ⑦軌道～アーウィン・ドースティンのテーマ⑧勇気の時代～リン・マオのテーマ⑨男なら青春を炎と燃やせ～レナンジェス・スターロードのテーマ⑩BLACK HOLE～ヒュッケバインのテーマ⑪スーパーロボット永遠なれ⑫或る雨のモノローグ⑬スペシャルトーク⑭ボーナストラック
ボーカル：鋼鉄兄弟，岩永雅子，堀内賢雄ほか
初回特典：ミニカレンダー

電車で電車でGO！GO！GO！2000／LOVE特急こまち／ZUNTATA-J.A.M.

題材ゲーム：『電車でGO！』シリーズ（タイトー）
収録曲：①電車で電車でGO！GO！GO！2000②LOVE特急こまち③電車で電車でGO！GO！GO！2000（Single Edit Ver.）④電車で電車でGO！GO！GO！2000（オリジナルカラオケ）⑤LOVE特急こまち（オリジナルカラオケ）

夢は終わらない～こぼれ落ちる時の雫～／よーみ

題材ゲーム：テイルズ オブ ファンタジア（PS版／ナムコ）
収録曲：①夢は終わらない～こぼれ落ちる時の雫～②予感…③夢は終わらない～こぼれ落ちる時の雫～（オリジナル・カラオケ）④予感…（オリジナル・カラオケ）
作詞：藤林聖子（①），さいとうみわこ（②）
作曲：関口敏行（①），佐藤英敏（②）
編曲：坂本昌之（①②）

Little Love Letters FIRSTMAIL 緑ヶ丘高校 冬月あや

題材ゲーム：リトルラバーズ シーソーゲーム（NTT出版）
収録曲：①もう，泣かない……②優しさに寄り添うように③FIRST DRAMA AYA④いつまでもfrom AYA⑤AYA'S LOVE LETTER⑥優しさに寄り添うように（オリジナル・カラオケ）⑦いつまでも from AYA（オリジナル・カラオケ）
作詞：まつざきゆうこ（②），菜穂（④）
作曲：上杉佳弥（②），菜穂（④）
編曲：上杉洋史（②），棚橋信仁（④）
声の出演：菅原祥子（②④ボーカル），鈴木健一，松下美由紀ほか
特典：ピクチャーCD仕様

ドラマCD「エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～ 」

題材ゲーム：エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2（ガスト）
収録曲：①第1話「幸せは春風に乗って 前編」②第2話「幸せは春風に乗って 後編」③第3話「栄光を再びこの手に 前編」④第4話「栄光を再びこの手に 後編」⑤番外編「クライスの果てしなき愛」
声の出演：長沢美樹，大沢つむぎ，金月真美ほか
初回特典：特製トレーディングカード

ドラマCD「テイルズ オブ デスティニー」Vol.2

題材ゲーム：テイルズ オブ デスティニー（ナムコ）
収録曲：①追跡②野営③北上④海竜⑤クレメンテ登場⑥破壊神の噂⑦復活の日⑧海上戦⑨尋問⑩スタンとイレーヌ⑪逃亡⑫モリュウ領⑬吟遊詩人⑭大局，それぞれの正義
声の出演：関　智一，今井由香，緑川　光ほか
初回特典：ポストカード（2枚組）

ウィザードリィ リルガミン・サーガ

題材ゲーム：ウィザードリィ リルガミン・サーガ（ソリトンソフトウェア／ローカス）
収録曲：①メインテーマ②ストーリーデモ③リルガミン全景④トレボーの街 リルガミンのテーマ⑤栄光の街 リルガミンのテーマ⑥ギルガメッシュの酒場⑦冒険者の宿⑧ボルタック商店⑨カント寺院⑩訓練場⑪町外れ⑫キャンプ⑬戦闘⑭宝箱調査⑮迷宮探索＃1⑯迷宮探索＃2⑰迷宮探索＃3⑱パーティー全滅⑲ワードナのテーマ⑳ダイヤモンドの騎士㉑ル’ケブレス㉒ファンファーレ
作曲：羽田健太郎
編曲：寺嶋民哉

エアガイツ　オリジナル・サウンドトラック

題材ゲーム：エアガイツ（スクウェア）
収録曲：●DISC1……〈Arcade Section〉①The Title②The Tale of “EHRGEIZ”.③VICTORY④ESCAPE⑤飛行船で逃げろ！⑥香港レゲエ⑦CONTINENTAL TRAIN⑧旅の果てに⑨真実の扉⑩運命⑪闘う者達（FFⅦより）⑫プレリュード（FFⅦより）⑬未来の人の挽歌⑭The Legend.⑮DER EHRGEIZ.⑯A self-service SELECTOR.⑰Elevator⑱Fresh Fish⑲Continue⑳ステージクリアー㉑マップソング1㉒マップソング2㉓マップソング3㉔マップソング4㉕Opening（Short Version）〈RPG Section〉㉖Brand New Quest㉗遺跡のある街㉘ダンジョン1㉙ダンジョン2㉚ダンジョン3㉛ダンジョン4㉜ダンジョン5㉝ダンジョン6㉞ダンジョン7㉟罠で戦闘中㊱中ボス㊲大ボス㊳フェニックス㊴お店その1㊵お店その2㊶ホテル㊷魔法のお店●DISC2……〈Arrange Section〉①The Tale of “EHRGEIZ”.②VICTORY③ESCAPE④飛行船で逃げろ！⑤香港レゲエ⑥CONTINENTAL TRAIN⑦旅の果てに⑧真実の扉⑨運命⑩闘う者達（FFⅦより）⑪プレリュード（FFⅦより）⑫未来の人の挽歌⑬The Legend.⑭DER EHRGEIZ.⑮A self-service SELECTOR.⑯Elevator⑰Fresh Fish⑱11th⑲DER EHRGEIZ（Long Version）
初回特典：スリーブケース

カオスヒート

題材ゲーム：カオスヒート（タイトー）
収録曲：①Title Demo②Select③接触④戦慄⑤Round Clear⑥疾走⑦大魔⑧気配⑨融合⑩ネームレジスト⑪快楽⑫断罪⑬試練⑭手に入れたもの，失われたもの⑮接触（Round 2 Version）～嘲笑
作曲：中山上等兵

METALGEAR>>SOLIDSNAKE　小島秀夫監督作品集 赤盤

題材ゲーム：メタルギア，メタルギア2～ソリッドスネーク（コナミ）
収録曲：①THEME OF SOLID SNAKE②THEME OF TARA③THE FLONT LINE④FREQUENCY 140.65⑤SNEAKING MISSION⑥LEVEL3 WARNING⑦RETURN TO DUST⑧CHASING THE GREEN BER⑨IMMINENT⑩AN ADVANCE⑪ADVANCE IMMEDIATECY⑫NIGHT FALL⑬LEVEL1 WARNING⑭-！- RED ALERT⑮INFILTRATION⑯FAREWELL⑰RETURN OF FOX HOUNDER⑱RED SUN⑲EXIT⑳HEAVY METAL GEAR

みつめてナイトR～大冒険編　オリジナル・ゲーム・サントラ

題材ゲーム：みつめてナイトR～大冒険編（コナミ）
収録曲：●DISC1……〈オープニング〉①君と出会えて（ゲームサイズ・ヴァージョン）②刻の涙～タイトル～③夜明け～名前入力～〈都市のテーマ〉④オルカディア城⑤オルカディア城下町⑥のどかな風景⑦トライン⑧華やかな街⑨カレニア環礁⑩テイクバード⑪アンダビ⑫暗黒都市ダイ⑬リトルミンチ〈旅路のテーマ〉⑭果てしなき世界へ…～世界地図～⑮ザルドス大陸⑯ソイレント大陸⑰平穏な海⑱荒れた海⑲暗黒の地に向けて⑳空の旅㉑ただ今ケンカ中〈ダンジョンのテーマ〉㉒未知の洞窟㉓魔物の巣窟㉔湿った気配㉕遺跡に眠る者達㉖変り果てた官邸㉗悪魔の巣む城〈戦闘のテーマ〉㉘雑魚戦㉙中ボス戦㉚一騎討ち戦㉛ダークプリンス戦～ダイ官邸～㉜ダークプリンス戦～エルギン城～㉝最期の戦い㉞戦闘勝利㉟まだ死ぬわけにはいかない…●DISC2……〈イベントテーマ〉①神聖なるもの②勇敢な戦士達③激励④過去という名の亡霊⑤我が師匠⑥珍妙なるもの⑦ライバル登場⑧平和な日々⑨悲しい出来事⑩異世界の力⑪張りつめた空気⑫真相告白⑬斬皇剣発動⑭スーと結婚!?⑮聖い心⑯表彰式⑰噂のレストラン⑱カジノ⑲ハイパー・オリンピア⑳うきうきデート㉑流れる二人の刻㉒つながる気持ち㉓お気に入りの服㉔プリステやろっ！㉕ライバル登場（ムービー用）㉖悲しい出来事（ムービー用）㉗あの娘とkiss（ムービー用）㉘ノエルからピコへ（ムービー用）㉙巨神像起動（ムービー用）〈エンディング〉㉚再び訪れた平和㉛逃亡の日々㉜大きすぎた犠牲㉝Piano Concerto～Mitsumete Knight R～㉞夢の時間㉟キミと出会えて
ボーカル：ソフィア（小西寛子／DISC2㉞㉟）

幻想水滸伝Ⅱ　オリジナル・ゲーム・サントラ コンプリートボックス

題材ゲーム：幻想水滸伝Ⅱ（コナミ）
収録曲：「幻想水滸伝Ⅱ オリジナル・ゲーム・サントラ Vol.1」＋「Vol.2」と同内容
特典：スペシャルパッケージ

幻想水滸伝Ⅱ　オリジナル・ゲーム・サントラ Vol.1

題材ゲーム：幻想水滸伝Ⅱ（コナミ）
収録曲：●DISC1……〈プロローグ〉①オープニングBGM（Ⅰ序章／Ⅱ戦い／Ⅲ哀しみ／Ⅳ幻想水滸伝Ⅱのテーマ）②名前入力画面BGM〈第1章「始まり」〉③敵襲④疑惑⑤勝利への意欲⑥結果⑦回想〈第2章「砦からの脱出〉⑧働かざる者食うべからず⑨最初のお仕事⑩次なるお仕事⑪ニンジン，食べるかい？⑫逃亡〈第3章「旅の一座との出会い」〉⑬平和山村人暮鳥声⑭大道芸⑮冒険の旅⑯迷宮～PENPE2⑰強敵出現〈第4章「故郷へ」〉⑱郷愁⑲Beautiful Morning⑳王者の行進㉑救出㉒回想～ストリングスバージョン～〈第5章「狂皇子ルカ・ブライト」〉㉓子供たちは野に遊び㉔虐殺㉕緊迫㉖戦争㉗崩壊〈第6章「少年たちの儀式」〉㉘彼方の星㉙過ぎた日々●DISC2……〈第7章「ミューズへ」〉①静けさの中に②あの丘に登ろう③静かなお部屋④ナルシーのテーマふたたび⑤月夜のテーマ⑥偵察の任務⑦同盟軍よ永遠に〈第8章「サウスウィンドウへ」〉⑧耳を澄ませば⑨ああ，麗しの踊り子⑩ナハーラ・ヤン・クン⑪パッサカリア合唱付き⑫フーガ「我があるじを讃えよ」〈第9章「シュウ」〉⑬彼女のため息⑭Dandy Richmond⑮なごみBGM1⑯作戦⑰なごみの時間⑱昔話3

幻想水滸伝Ⅱ　オリジナル・ゲーム・サントラ Vol.2

題材ゲーム：幻想水滸伝Ⅱ（コナミ）
収録曲：●DISC1……〈第10章「トゥーリヴァー」〉①さざ波に運ばれて②毎日がカーニバル③ウィ・アー・ザ・ナンバー・ワン！④2つの川〈第11章「本拠地」〉⑤賑わいの街⑥ドレミのようせいのうた⑦ドレミのようせいのうた（バトルモード）⑧ある晴れた日に⑨海は広いな⑩一本勝負⑪ロック！ロック！クライミング⑫叩き放題⑬カレンと踊ろう⑭誘惑のテーマ～Asian Dub Mix～⑮幕明料理対決⑯料理選択⑰対決一分間⑱鉄人登場⑲勝利⑳敗北㉑Orizzonte㉒Due Fiumi～2つの川～㉓La mia tristezza〈第12章「グリンヒル」〉㉔囚われた街㉕オバケの話㉖追跡㉗母への祈り㉘なごみBGM3㉙自由ふたたび〈第13章「マチルダ騎士団へ」〉㉚もっと遠くへ㉛若き勇者たち㉜誇り高きサラバンド㉝ゴルドーという男㉞生け贄の祝祭㉟なごみBGM2㊱儀式㊲不穏●DISC2……〈第14章「トラン共和国との同盟」〉①平和の賛歌②さらに栄えし美しき黄金の都③グレミオ特製シチュー④魔物たちとの対決ふたたび⑤遠い空⑥忍者隠れ里〈第15章「ルカの最期」〉⑦追いつめる⑧Mad Luka⑨邪悪なる者〈第16章「ティントの山賊」〉⑩枯れた大地⑪ティントの街はずれ⑫Gothic Neclord〈第17章「マチルダ騎士団攻略」〉⑬怒りの鉄拳⑭悲しみのレクイエム⑮翻る我らの旗〈第18章「最後の戦い」〉⑯対決の時⑰銀狼⑱Chant～あなたと出会い生をうけ，あなたを失い死を知った～〈エピローグ〉⑲エンディング マーチ～我らは常にいつならん（108人のその後）～Coda⑳La passione commuove la storia～情熱は歴史を動かす～㉑勝利

beatmania／Hiroshi Watanabe

題材ゲーム：『ビートマニア』シリーズ（コナミ）
収録曲：①Contact Flying②Acid Bomb③Diving Money④Deep Clear Eyes⑤Attack The Music⑥Perfect Free⑦I've got to let you know⑧Reveal Yourself⑨Life Gose On
作詞・ボーカル：Deanna Dellacioppa（⑦），Lydia Rhodes（⑧）

ベリーベストオブ英雄伝説Ⅲ「白き魔女」

題材ゲーム：英雄伝説Ⅲ～白き魔女（日本ファルコム）
収録曲：①白き魔女ゲルド～ボーカル・バージョン～②愛はきらめきのなかに～アレンジ・バージョン～③気分はキャプテン・トーマス～ボーカル・バージョン～④片思い（GAMBLER）⑤哀しみのメロディ⑥それ見よ我が元気～j.d.k BANDアレンジ・バージョン～⑦小さな英雄～ジュリオとクリスの大冒険⑧ボルト大決戦⑨LET'S START,OK？～ピアノ・アレンジ・バージョン～⑩迷いの森～j.d.k BANDアレンジ・バージョン～⑪ルード城⑫王妃イザベル⑬終焉～ボーカル・バージョン～⑭その勇気 その瞳 その優しさで～ピアノ・アレンジ・バージョン～⑮白き魔女ゲルド
ボーカル：川菜　翠（②），白鳥由里（④），広谷順子（⑭）

CDドラマ　EVE ザ・ロストワン

題材ゲーム：EVE ザ・ロストワン（シーズウェア）
収録曲：①Prologue その男の場合②Opening Theme～The True Lies③Lost in the city 淋しい男④The Secret Life 都会の片隅で⑤The lost weekend 酔いしれて⑥The Stolen Moments 正義の名の下に⑦Young＆Fine 杏子⑧Epilogue 邂逅⑨「ほほえんだ瞳で」⑩Special Bonus Track
ボーカル：折笠　愛（⑨）
声の出演：子安武人，今井由香，岩男潤子ほか

デザイア　オリジナルサウンドトラック

題材ゲーム：デザイア（シーズウェア）
収録曲：①Love is insanity②MOVBGM 03.MID③MOVBGM 01.MID④Desire No.36（Spiral）Albert Prologue⑤Desire No.1（Ishtal "Desire"）Main-1（Noon）⑥Desire No.2（Tina）Theme to Music Box Version⑦Desire No.3（Consideration）Room's BGM for Makoto⑧Desire No.4 （The Ishtal's Brams）Search-1⑨Desire No.5 Gag⑩Desire No.7（The Dark Side Ishtal）Main-2（Night）⑪Desire No.8（Awake）Hard Scene-1⑫Desire No.12（Tiny Suspect）Suspiction-1⑬Desire No.13（Dream）Dream-1⑭Desire No.15（Psychedelic Sunset）Hard Scene-2⑮Desire No.16（Psychedelic Sunset）Hard Scene-3⑯Desire No.17 Feel Easy⑰Desire No.19 Search-2⑱Desire No.21（Beat）Anxious-1⑲Desire No.22 Anxious-2⑳Desire No.24 Dream-2㉑Desire No.26（Dimensional Desire）Responser㉒Desire No.32 Tina㉓Desire No.34 Pinch㉔Desire No.36（Final Suspect）Suspiction-2㉕Desire No.78 Sunset or Marltina㉖Desire No.79 Common BGM㉗Desire No.84（Suspect）Suspiction-3㉘Desire Ending The Another World（Arr. Version）㉙Desire mix.MID㉚MOVBGM 04 2.MID㉛「Fridays'」
ボーカル：氷上恭子（①），川上とも子（㉛）

WHITE ALBUM

題材ゲーム：ホワイトアルバム（リーフ）
収録曲：①WHITE ALBUM②SOUND OF DESTINY③POWDER SNOW
作詞：森川由綺（①），須谷尚子（②③）
作・編曲：石川真也（①），中上和英（②），下川直哉（③），松岡純也（②③編曲）
ボーカル：森川由綺（①），緒方理奈（②），AKKO（③）
★CDエクストラ仕様

ルームメイトW～ふたり　サウンドトラック集

題材ゲーム：ルームメイトW～ふたり（データム・ポリスター）
収録曲：①Do Do Do（ショートヴァージョン）②名前を教えて③ノックしてね④晴れた日に⑤Let's Do⑥気持ちわかって⑦子犬と散歩⑧哀しみの時⑨うきうきハート⑩胸さわぎ⑪どうしよう，どうしよう⑫優しい気持ち⑬横浜デート⑭星降る夜⑮どこにいこうか⑯君を忘れない⑰潮風を感じて⑱峠の白い影⑲嬉しい予感⑳トランプゲーム㉑タイムリミット㉒川沿いの路Ⅰ㉓川沿いの路Ⅱ㉔メッセージ㉕恋心㉖出会えてよかった㉗ORANGE㉘Love is…
作曲：三井ゆきこ，小谷野謙一
ボーカル：佐藤かおり（藤巻恵理子／①㉗），山口優子（疋田由香里／①㉘）

同級生～恋愛専科～2　ドラマコレクション

題材ゲーム：同級生（エルフ）
収録曲：●DISC1……〈第1話「素顔のままで」〉①第1回「秘められた素顔」②第2回「砕かれた仮面」③最終回「真実の向こう側」〈第2話「ふたりだけの海」〉④第1回「風の中の出会い」⑤第2回「惹かれすぎて」⑥最終回「夕日を臨んで」⑦光のリング●DISC2……〈第3話「いつか走ったフィールド」〉①第1回「ふたりのスタートライン」②第2回「ゴールラインが見えなくて」③最終回「誰のためのラストスパート」〈第4話「あなたに会えてよかった」〉④第1回「突然，窓から……！」⑤第2回「その理由は……？」⑥最終回「いつかきっと，あなたと……」●DISC3……〈第5話「ずっと二人で……」〉①第1回「なぜかあの子が気になって」②第2回「元気なあなたが見たいから」③最終回「時は流れて……」〈第6話「サヨナラのかわりに」〉④第1回「兄として，妹として」⑤第2回「遠い日の約束」⑥最終回「男として，女として」⑦色づく頃に…
ボーカル：菊地由美（DISC1⑦），橘　ひかり（DISC3⑦）
声の出演：矢島晶子，こおろぎさとみ，浅田葉子ほか

"マリア" オリジナルサウンドトラック＆モア／黒木千波留

題材ゲーム：マリア～君たちが生まれた理由（わけ）（アクセラ）
収録曲：①マリアのテーマ②プロローグ③記憶のかけら～オシリス～④記憶のかけら～イシス～⑤記憶のかけら～セト～⑥find yourself⑦ひだまりの中に⑧マリア vs.まりあ⑨エピローグ～君とメリークリスマス～⑩マリア・メドレー～記憶のかけらをすべて繋げて～
作詞／作・編曲：黒木千波留

センチメンタルジャーニー　ファイナルキャラクターコレクションBOX

題材ゲーム：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：●Disc1……①Resolution～Prologue～②Resolution③My sweet memories～Resolution～④Resolution（カラオケ）●Disc2……①風にのせたラヴ・ソング～Prologue～②風にのせたラヴ・ソング③My sweet memories～風にのせたラヴ・ソング～④風にのせたラヴ・ソング（カラオケ）●Disc3……①天使の贈り物～Prologue～②天使の贈り物③My sweet memories～天使の贈り物～④天使の贈り物（カラオケ）●Disc4……①翼を広げて～Prologue～②翼を広げて③My sweet memories～翼を広げて～④翼を広げて（カラオケ）●Disc5……①あかるくいこうよ～Prologue～②あかるくいこうよ③My sweet memories～あかるくいこうよ～④あかるくいこうよ（カラオケ）●Disc6……①夢・幻・想～Prologue～②夢・幻・想③My sweet memories～夢・幻・想～④夢・幻・想（カラオケ）●Disc7……①Pure Blue～Prologue～②Pure Blue③My sweet memories～Pure Blue～④Pure Blue（カラオケ）●Disc8……①Ground Cherry～魔法の実～Prologue～②Ground Cherry～魔法の実～③My sweet memories～Ground Cherry～④Ground Cherry～魔法の実～●Disc9……①一瞬の永遠～Prologue～②一瞬の永遠③My sweet memories～一瞬の永遠～④一瞬の永遠（カラオケ）●Disc10……①Wonderland～Prologue～②Wonderland③My sweet memories～Wonderland～④Wonderland（カラオケ）●Disc11……①幼なじみ～Prologue～②幼なじみ③My sweet memories～幼なじみ～④幼なじみ（カラオケ）●Disc12……①My Little Wish～Prologue～②My Little Wish③My sweet memories～My Little Wish～④My Little Wish（カラオケ）
ボーカル：鈴木麗子，前田　愛，岡田純子ほか
特典：ボックス仕様，スーパーピクチャー仕様，メッセージリーフ（声優直筆メッセージ），オリジナルミニ・ポートレート（12枚）

スーパーロボット大戦F　スペシャル音楽CD

題材ゲーム：『スーパーロボット大戦F』シリーズ（バンダイ）
収録曲：①スーパーロボット大戦CMソング リミックスバージョン「出撃！スーパーロボット大戦」②起動！超闘士グルンガスト
作詞：横尾佳紀（①）
作・編曲：大森俊之（①）
ボーカル：五十嵐寿也（①）
声の出演：神谷　明（②），矢尾一樹（②）

怒首領蜂／エスプレイド

題材ゲーム：怒首領蜂，エスプレイド（アトラス／ケイブ）
収録曲：〈起首領蜂〉①自機セレクト②1＆4面BGM③2＆5面BGM④3＆6面BGM⑤ステージクリア⑥1周目エンディング⑦最終鬼畜兵器⑧ボス⑨2周目エンディング⑩ネームエントリー⑪サターン版オリジナルステージBGM⑫ボイスコレクション⑬S.E.コレクション〈エスプレイド〉⑭ESP者⑮DESPERATE SCHOOL⑯NIGHTMARE⑰ACT IN JUDGE⑱WANGAN RAPID LINE 1st⑲WANGAN RAPID LINE 2nd⑳YAKSA㉑FAIRIES FEAR㉒RANGING DECIDE㉓WINNER㉔SNOW ILLUSION㉕GREAT EXPERIENCE㉖ボイスコレクション㉗S.E.コレクション

アシュラブレード　オリジナルサウンドトラック

題材ゲーム：アシュラブレード（フウキ）
収録曲：①オープニング②ランキング③キャラセレクト④VS演出⑤勝ち台詞⑥乱入⑦ヤシャオー台詞曲⑧ゴート台詞曲⑨ライトニング台詞曲⑩フーティー台詞曲⑪ザムビー台詞曲⑫ローズ台詞曲⑬アリス台詞曲⑭タロス台詞曲⑮浮遊城面上⑯戦場跡面夕方⑰浮遊城面下⑱中華面⑲地下牢獄面⑳塔面㉑戦場跡面夜㉒ドッペルゲンガー面㉓カーフュー台詞曲㉔ボス登場／台詞曲㉕最終城内面㉖ボス消滅演出㉗エンディング成功㉘エンディング楽㉙エンディング哀㉚エンディング謎㉛エンディング中華㉜コンティニュー㉝ゲームオーバー〈サービストラック〉㉞旧塔面㉟酒場面㊱旧ドッペルゲンガー㊲キャラクターヴォイス集（ヤシャオー，ゴート，ライトニング，フーティー，ザムビー，ローズ，アリス，タロス）
作曲：西田明広

ライデンファイターズJET　オリジナルサウンドトラック

題材ゲーム：ライデンファイターズJET（セイブ開発）
収録曲：〈ライデンファイターズJET〉①オープニング②タイトル③ミッション・ブリーフィング④プレイヤーセレクト⑤シミュレーション・レベル01（敵飛行場）⑥シミュレーション・レベル05（鉱山）／レベル15（ジャングル）⑦シミュレーション・レベル10（海岸）／レベル30（高空）⑧シミュレーション・レベル20（砂漠）⑨シミュレーション・レベル35（夕映）／レベル50（雪原）⑩シミュレーション・レベル40（大海原）⑪シミュレーション・レベル45（氷河）⑫リアルバトル・フェーズ01（市街上空）⑬リアルバトル・フェーズ02（兵器工場）⑭ボス・エリア⑮リアルバトル・ファイナル（真の最終ボス）⑯エンディング⑰スタッフロール⑱ゲームオーバー⑲ネームエントリー⑳（未使用曲）〈ライデンファイターズ〉㉑Task Force㉒Invade your mind㉓Mui-Mui-Moo㉔Brought you peace again〈ライデンファイターズ2～オペレーション・ヘルダイブ〉㉕Tight rope㉖Illegal Operation㉗Error…㉘Deatiny
作曲：橋本泰弘（①～⑳），佐藤　豪（㉑～㉘）

猫なカ・ン・ケ・イ　ラジオドラマ VOL.3

題材ゲーム：猫なカ・ン・ケ・イ（ビクターソフト）
収録曲：①Here I am～はやく気付いて！～②まこなカ・ン・ケ・イ（前編）③まこなカ・ン・ケ・イ（後編）④めぐみなカ・ン・ケ・イ（前編）⑤めぐみなカ・ン・ケ・イ（後編）⑥京子なカ・ン・ケ・イ（番外編）⑦このままで ずっと…⑧おまけ トークコーナー
作詞／作・編曲：菊池和久（①⑦）
ボーカル：五十嵐結花（①⑦）
声の出演：池澤春菜，鈴木真仁，川田妙子ほか

ダンス！ダンス！ダンス！　オリジナル・サウンドトラック

題材ゲーム：ダンス！ダンス！ダンス！（コナミ）
収録曲：①Here We Go Again -Brian's Theme-②Felice -Coco's Theme-③Summer Step -Lynxs' Theme-④Suger Daddy -Hitomi's Theme-⑤Sabroso -Andre's Theme-⑥The Shuffle -Jennifer's Theme-⑦Excelorator -Muneyoshi's Theme-⑧Mr Ika -Michael's Theme-⑨Same Route -George's Theme-⑩Suger Daddy -Subaru's Victory Edit-
作曲：クリス・ジェンキンス

Dreamcast／湯川専務

題材ゲーム：ドリームキャスト（セガ）
収録曲：①Dreamcast②噂のドリームキャスト③Dreamcast（カラオケ）
作詞：秋元　康
作曲：後藤次利
編曲：PRIVATEER

Dancemania WINTERS

題材ゲーム：ダンスダンスレボリューション（コナミ）
収録曲：①911（ナイン・ワン・ワン）／パーティ・ピープル...フライデー・ナイト②バス・ストップ／ユー・エイント・シーン・ナッシング・イエット③EX-IT／パーティー④マントロニク VS EPMD／ストリクトリー・ビジネス⑤エージェント・スモー／ダート・スタイル⑥フリースタイラーズ／ラフネック⑦コーラス／ウォーキング・オン・ザ・サン⑧グルーヴィ69／ミュージック・サウンズ・ベター・ウィズ・ユー⑨ザ・バケットヘッズ／ザ・ボム！⑩バンブー／恋のバンブーギー⑪エターナル／パワー・オブ・ア・ウーマン⑫ナカ／ムーヴィン⑬ウルティメイト・ヘイツ／ディスコ・ハイ⑭X-TREME／マイ・ファイアー⑮JT PLAYAZ／レッツ・ゲット・ダウン⑯スヴラキ／マイ・タイム⑰ナイトファンク／クローサー⑱JS-16／ストンプ・トゥ・マイ・ビート⑲ブロック・ランダーズ／S.M.D.U.⑳PFプロジェクト feat. ユアン・マクレガー／チューズ・ライフ（from トレインスポッティング2）㉑2K／ザ・ミレニアム㉒ミスター・エド・ジャンプス・ザ・ガン／スモーク㉓ハート・アタック／ラヴィン・ユー・ベイビー㉔ジャッキー・O／リヴ・フォーエヴァー

恋愛候補生　ラジオ・スクランブル Vol.2

題材ゲーム：スターライトスクランブル恋愛候補生（ケイエスエス）
収録曲：①「ラヴ・レター」前編②「ラヴ・レター」後編③「落第候補生・月島レイカ」前編④「落第候補生・月島レイカ」後編⑤「寝不足はお肌の敵？」前編⑥「寝不足はお肌の敵？」後編
声の出演：川澄綾子，飯塚雅弓，中川亜希子ほか

ファインドラブ2～ラプソディ　Song Calling

題材ゲーム：ファインドラブ2～ラプソディ（ダイキ）
収録曲：①Find Love'98②Changing My Destiny③Love Darlin' Love④夢見るヴィーナス⑤自転車にのって⑥恋の一番星⑦愛のコウカ⑧やさしい色⑨Lovely SEijiN⑩Wa Are Lovers⑪パーティトーク～ボーナストラック
ボーカル・声の出演：生沢杏子，吉野友美，沢田美奈子ほか

センチメンタルグラフティⅨ～東京集合！アナタをもっと知りたくて…③～

題材ゲーム：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：〈東京集合！アナタをもっと知りたくて…③〉①新宿探索編1②新宿探索編2③新宿探索編3〈フリートークスペシャル〉④ドラマの感想⑤東京オススメスポット⑥出身地自慢⑦全国縦断イベントでの思い出話⑧昔の私・今の私
声の出演：鈴木麻里子，豊嶋真千子，満仲由紀子，牧島有希
初回特典：特製スケジュールシール

スパイクアウト

題材ゲーム：スパイクアウト（セガ）
収録曲：●SIDE-A……①Love＆Peace -Original Mix-②Love＆Peace -Groove That Soul Mix-●SIDE-B……①Love＆Peace -Xtra Club Mix-
編曲：GTS（SIDE-A②），Tomo（SIDE-B①）

VIDEO&LD

劇場版「ピカチュウのなつやすみ」

題材ゲーム：ポケットモンスター（任天堂）
収録時間：カラー45分
収録内容：①劇場版「ピカチュウのなつやすみ」②テレビアニメ特別番組ポケットモンスター「ルージュラのクリスマス」
声の出演：大谷育江，こおろぎさとみ，佐藤藍子ほか

ツインビーPARADISE vol.0　ウィンビーの1／8パニック

題材ゲーム：『ツインビー』シリーズ（コナミ）
収録時間：カラー50分
収録内容：①オリジナルアニメーション「ツインビー～ウィンビーの1／8パニック」②オリジナルアニメーション「ツインビー～チューリップ海岸物語」③特典映像「メイキング・オブ・ツインビーPARADISE 番組ナマ放送のメイキング映像」④予告編「ツインビーPARADISE Vol.1」
声の出演：山口勝平，田中真弓，椎名へきるほか

サクラ大戦～桜華絢爛～　DVDコレクション

題材ゲーム：『サクラ大戦』シリーズ（セガ）
収録時間：カラー113分
収録内容：①第一幕「華の都の花いくさ」②第二幕「桜の花に放てよ神剣」③第三幕「春は弥生の初戦闘」④第四幕「真夏の夢の夜」
声の出演：横山智佐，富沢美智恵，高乃　麗ほか
特典：サクラ大戦～桜華絢爛～ 副読本

同級生2　TV編集版 第2巻

題材ゲーム：同級生2（エルフ）
収録時間：カラー90分
収録内容：①第四章「秋・枯葉の季節に…」②第五章「ホワイト・クリスマス…」③第六章「心もよう，くもりのち…」
声の出演：今井由香，柳原みわ，伊藤美紀ほか

同級生2　TV編集版 第3巻

題材ゲーム：同級生2（エルフ）
収録時間：カラー90分
収録内容：①第七章「さよなら…いつまでも…」②第八章「それぞれの春，そして…」③第九章「刻（とき）の流れに…」
声の出演：一条和矢，室園丈裕，くればやしたくみほか

同級生2 最終章「兄妹…それとも…」

題材ゲーム：同級生2（エルフ）
収録時間：カラー40分
収録内容：①最終章「兄妹…それとも…」②インフォメーション
声の出演：菊池正美，橘　ひかり，今井由香ほか

同窓会～Yesterday Once More～ 第4話「いつわりの告白」

題材ゲーム：同窓会（フェアリーテール）
収録時間：カラー30分
声の出演：松野太紀，寺田はるひ，吉田小百合ほか

エルフ版 下級生 あなただけを見つめて… MUSIC GRAFFITI

題材ゲーム：下級生（エルフ）
収録時間：カラー30分
収録内容：①Memorial Graffiti（トキメキの行方）②Winterland Graffiti（MAPS）③Greenfield Graffiti（モーション）④Schoolgirl Graffiti（Sea－月のあかり－）⑤Holyday Graffiti（ルーレット・キャンドル）⑥Good-bye Graffiti（羽のない天使（Angel））⑦Information
ボーカル・出演：菊地由美，柳原みわ，安達まりほか
特典：LD収納用BOX（LDのみ）

ポケットモンスター（保存版）16巻

題材ゲーム：ポケットモンスター（任天堂）
収録時間：カラー45分
収録内容：①第31話「ディグダがいっぱい！」②第32話「セキチクにんじゃたいけつ！」
声の出演：松本梨香，大谷育江，林原めぐみほか

ポケットモンスター（保存版） 17巻

題材ゲーム：ポケットモンスター（任天堂）
収録時間：カラー45分
収録内容：①第33話「ほのおのポケモンだいレース！」②第34話「ガルーラのこもりうた」
声の出演：飯塚雅弓，上田祐司，くまいもとこほか

ポケットモンスター（保存版） 18巻

題材ゲーム：ポケットモンスター（任天堂）
収録時間：カラー45分
収録内容：①第35話「ミニリュウのでんせつ」②第36話「あらしのサイクリングロード」
声の出演：石塚運昇，犬山犬子，三木眞一郎ほか

バトルアスリーテス大運動会 track13

題材ゲーム：バトルアスリーテス大運動会（インクリメントP）
収録時間：カラー50分
収録内容：①第25話「神よ泣け！ネリリ星人のひどい罠」②第26話「ごぉるいん！」
声の出演：夏樹リオ，川上とも子，矢島晶子ほか

VIRUS vol.4

題材ゲーム：VIRUS（ハドソン）
収録時間：カラー85分
収録内容：①第10話「THE STRUGGLE WITHIN」②第11話「BLEND THE STRENGTH」③第12話「TO HAVE AND TO HOLD」④TV放映版と新規編集画像の差分⑤メカ設定資料集
声の出演：三木眞一郎，飯塚雅弓，鈴置洋孝ほか

モータルコンバット2

題材ゲーム：『モータルコンバット』シリーズ（ミッドウェイ）
収録時間：カラー95分
出演：ロビン・ショウ，タリサ・ソト，リン・レッド・ウイリアムズほか

セガサターンビデオマガジン 12月発売タイトル号

収録時間：カラー14分
収録内容：①サクラ大戦 帝撃グラフ②ダービースタリオン③マイ・フェア・レディー～バーチャル麻雀Ⅱ④よしもと麻雀倶楽部⑤NOëL3⑥悠久幻想曲アンサンブル⑦6インチまいだーりん⑧瑠璃色の雪⑨続・初恋物語～修学旅行⑩カプコンジェネレーション第5集～格闘家たち

がんばれゴエモン　地球救出作戦

題材ゲーム：『がんばれゴエモン』シリーズ（コナミ）
収録時間：カラー30分
声の出演：太田真一郎，緒方賢一，堀　絢子ほか

ヴァンパイア ハンター THE ANIMATED SERIES DVD-BOX

題材ゲーム：ヴァンパイア ハンター（カプコン）
収録時間：カラー196分
収録内容：●Disc1……①第1話「蘇れ，闇に集いし者ども」②第2話「闇の血，闇の力」●Disc2……③第3話「闘争神降臨」④第4話「闘いは誰がために」⑤特典映像
声の出演：大塚明夫，佐久間レイ，野上ゆかなほか

同級生2　TV編集版 第１巻

題材ゲーム：同級生2（エルフ）
収録時間：カラー90分
収録内容：①第一章「桜の舞うころ…」②第二章「初夏・雨上がり…」③第三章「夏・別れ・そして…」
声の出演：矢島晶子，石津　彩，こおろぎさとみほか

エルフ版 下級生 あなただけを見つめて… 第3巻「揺れる想い…」

題材ゲーム：下級生（エルフ）
収録時間：カラー27分
声の出演：千葉進歩，茶山莉子，そのざきみえほか

アニメがんばれゴエモン Vol.1「おひけぇなすってゴエモン参上の巻」

題材ゲーム：『がんばれゴエモン』シリーズ（コナミ）
収録時間：カラー46分
収録内容：①第1話「おいらが正義のゴエモンでイ！」②第2話「花のお江戸は大さわぎでイ！」
声の出演：松本保典，小島朋子，緒方賢一ほか

アニメがんばれゴエモン Vol.2「がんばれゴエモンの巻」

題材ゲーム：『がんばれゴエモン』シリーズ（コナミ）
収録時間：カラー46分
収録内容：①第3話「スタジアムがパニックでイ！」②第4話「ザンパーンはゲテモノ食いでイ！」
声の出演：久川　綾，丹下　桜，菅原淳一ほか

アニメがんばれゴエモン Vol.3「女の子の気持ちはわからねぇの巻」

題材ゲーム：『がんばれゴエモン』シリーズ（コナミ）
収録時間：カラー46分
収録内容：①第5話「忍者村で大トリモノでイ！」②第6話「満員電車はコリゴリでイ！」
声の出演：坂本千夏，根谷美智子，森川智之ほか

アニメがんばれゴエモン Vol.4「キャンプ場は大騒ぎの巻」

題材ゲーム：『がんばれゴエモン』シリーズ（コナミ）
収録時間：カラー46分
収録内容：①第7話「キャンプだ！クマだ！山火事でイ！」②第8話「わがままアイドルの用心棒でイ！」
声の出演：氷上恭子，白鳥由里，千葉一伸ほか

アニメがんばれゴエモン Vol.5「テレビ局が乗っ取られるの巻」

題材ゲーム：『がんばれゴエモン』シリーズ（コナミ）
収録時間：カラー46分
収録内容：①第9話「テレビ局で正義のパンチでイ！」②第10話「あまーいダイエットは悪のワナでイ！」
声の出演：松本保典，小島朋子，久川　綾ほか

アニメがんばれゴエモン Vol.6「メリー栗と酢と升の巻」

題材ゲーム：『がんばれゴエモン』シリーズ（コナミ）
収録時間：カラー46分
収録内容：①第11話「サンタクロースは新しい悪党でイ！」②第12話「テーマパークはギャルだらけでイ！」
声の出演：小島朋子，天田真人，佐久間紅美ほか

アニメがんばれゴエモン Vol.7「タイムマシンはコリゴリでイの巻」

題材ゲーム：『がんばれゴエモン』シリーズ（コナミ）
収録時間：カラー46分
収録内容：①第13話「スキー場は大ナダレでイ！」②第14話「時間が盗まれて大コンランでイ！」
声の出演：丹下　桜，氷上恭子，田中和実ほか

アニメがんばれゴエモン Vol.8「俺らがモデル？の巻」

題材ゲーム：『がんばれゴエモン』シリーズ（コナミ）
収録時間：カラー46分
収録内容：①第15話「でっかいゲージツが大暴れでイ！」②第16話「ロボット博が大爆発でイ！」
声の出演：緒方賢一，白鳥由里，古澤　徹ほか

アニメがんばれゴエモン Vol.9「ムダナシが洋子に一目惚れ？の巻」

題材ゲーム：『がんばれゴエモン』シリーズ（コナミ）
収録時間：カラー46分
収録内容：①第17話「バレンタインはチョコパニックでイ！」②第18話「悪魔の料理はマッピラでイ！」
声の出演：松本保典，根谷美智子，坂本千夏ほか

アニメがんばれゴエモン Vol.10「ダメ忍者？エビス丸大活躍の巻」

題材ゲーム：『がんばれゴエモン』シリーズ（コナミ）
収録時間：カラー46分
収録内容：①第19話「ヤキモチは食わねぇモチでイ！」②第20話「騒音マシンでフラフラでイ！」
声の出演：小島朋子，菅原淳一，相沢正輝ほか

新作発売予定表DataBase

DataBase Windowsシリーズ新作発売予定表

コーエーは,『信長の野望』につづいて『三國志』のインターネット対戦バージョンを発売することに。阪急電鉄からは,同社京都線の鉄道運転SLGが登場。『ダンジョンキーパー2』は開発が遅れ気味らしく,発売が春までずれこんでしまう模様。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼Windows3.1/Windows95対応				
未定	リーダーラビッツ もうすぐ一年生	教育	インフィニシス	未定
	リーダーラビッツ 幼稚園	教育	インフィニシス	(予) 5,800円
	碁キチくん第5弾	囲碁	G.A.M.	14,800円
	楽しい詰碁300 第五巻	詰め碁	G.A.M.	7,800円
▼Windows95対応				
98年12月中旬	クラッピーパーク～不思議な小屋	テーブルゲーム	フジコム	6,800円
98年12月予定	小学算数ドリル大臣5年	教育	アドウィン	未定
	小学算数ドリル大臣6年	教育	アドウィン	未定
98年年末予定	WIND	アクション	マインドウェア	5,800円
98年予定	ジャングルマスター2	SLG	ありがた屋	9,700円
	最終電車	サウンドノベル	アルファ・オメガソフト	未定
	GUARDIANS :AGENTS OF JUSTICE(マ)	SLG	メディアクエスト	未定
	ファルコン4.0日本語版	フライトSLG	メディアクエスト	未定
	ヨーロピアン エアー ウォー 日本語版	フライトSLG	メディアクエスト	未定
	ウィザードリィ リルガミン・サーガ	RPG	ローカス	8,800円
1月予定	ミスティックウィーヴァ	SLG+RPG	シーズウェア/姫屋ソフト	未定
春頃予定	ONLINE PARLOR倶楽部 (オンライン専用)	パチンコ	I.S.C.	未定
99年予定	(タイトル未定)	RPG	日本アプリケーション	未定
未定	DUNE2000～砂の惑星(マ)	SLG	アクレイムジャパン	7,800円
	おりがみ(仮)	教養	ありがた屋	未定
	神経衰弱(仮)	パズル	ありがた屋	未定
	ハイパー日本むかしばなしVol.1	エンターテインメント	ありがた屋	7,800円
	パニック&レスキュー～蜘蛛の糸 for Windows	アクション	ありがた屋	5,800円
	すぷーきぃ!	SLG+RPG	ANJIN	9,800円
	ツタンカーメンの遺言(仮)	AVG	ウィザード	未定
	ピンボール(仮)	ピンボール	ウィズ	未定
	ネットワークゲーム ビギナーズ	オムニバス	エム・エス・ディ・ジャパン	未定
	SF3Dシューティングゲーム(仮)	3Dシューティング	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	シミュレーションゲーム(仮)	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	SUPER CRAFTシリーズ Vol.1(仮)	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	3Dロールプレイングゲーム(仮)	RPG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	超有名 イラストレーター画集2(仮)	画集	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	超有名 イラストレーター画集3(仮)	画集	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	超有名 イラストレーター画集4(仮)	画集	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	ロールプレイングゲーム(仮)	RPG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	機甲装神ヴァルカイザーI	AVG	サイレンス	7,800円
	機甲装神ヴァルカイザーII	AVG	サイレンス	7,800円
	機甲装神ヴァルカイザーIII	AVG	サイレンス	7,800円
	機甲装神ヴァルカイザーIV	AVG	サイレンス	7,800円
	機甲装神ヴァルカイザーV	AVG	サイレンス	7,800円
	機甲装神ヴァルカイザーVI	AVG	サイレンス	7,800円
	囲碁入門道場VER2.0	囲碁	G.A.M.	9,800円
	石田芳夫の「即戦力の定石」	囲碁	G.A.M.	12,800円
	呉 清原「囲碁研究会」	囲碁	G.A.M.	未定
	小林千寿「にこにこ入段コース」一巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」二巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」三巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」四巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」五巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」六巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」七巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	初心者のための囲碁	囲碁	G.A.M.	8,800円
	太平洋の嵐(続編)(仮)	SLG	G.A.M.	未定
	楽しい詰碁300 第一巻	詰め碁	G.A.M.	9,800円
	楽しい詰碁300 第二巻	詰め碁	G.A.M.	9,800円
	楽しい詰碁300 第四巻	詰め碁	G.A.M.	7,800円
	沈黙の艦隊2(仮)	SLG	G.A.M.	未定
	平成雀士録2～放浪編(仮)	麻雀	G.A.M.	未定
	ミニ碁一番勝負	囲碁	G.A.M.	5,800円
	役立つ手筋	囲碁	G.A.M.	6,800円
	激闘!日露海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	激闘!八八艦隊海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	日露戦争	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	あにまーじゃんアマゾン	麻雀	ソニア	8,800円
	自然科学CD-ROMデータベース 「自然界」昆虫	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース 「自然界」植物	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース 「自然界」鳥類	データベース	ナレッジリンク	7,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	自然科学CD-ROMデータベース 「自然界」無脊椎動物	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	社交辞令(仮)	SLG	日本アプリケーション	未定
	囲碁	囲碁	ネクストン	9,800円
	電影少女	SLG	バンプレスト	(予) 9,800円
	NHK CD-ROM 生きもの地球紀行④ アフリカサバンナの動物たち・ヌーの大移動を追って(仮)	エンターテインメント	富士通	5,800円
	NHK CD-ROM 生きもの地球紀行⑤ 沖縄の海 サンゴ礁の生きものたち(仮)	エンターテインメント	富士通	5,800円
	FALCON 4.0(マ)	フライトSLG	メディアクエスト	8,800円
	ラインドライブ	野球SLG	ランダムハウス	未定
▼Windows95/Windows98対応				
98年11月下旬	★就職万歳	教養	亘香通商	6,000円
98年12月4日	★Voice ウゴウゴ ゴン太くん	アクセサリー	オルセン	4,200円
98年12月18日	ザ・プロ将棋'98 振り飛車と相居飛車の闘い編	将棋	富士通	7,800円
	★タクティクスオウガ コンプリートワークス Windows95 ローコスト版	スクリーンセーバー	ボーステック	2,900円
98年12月上旬	★BloodII正規輸入版(マ)	3Dアクション	ソース	オープン価格
98年12月中旬	★野球道3EX 98年度末版	野球SLG	日本クリエイト	未定
98年12月予定	ガーディアンソード	RPG	TGL	未定
	ぼくは航空管制官 パワーアップキット付き	SLG	テクノブレイン	未定
	日本山歩シリーズ 中部II編	エンターテインメント	山と渓谷社/NECインターチャネル	4,800円
	日本山歩シリーズ 北海道・東北I編	エンターテインメント	山と渓谷社/NECインターチャネル	5,800円
98年年末予定	トキオマテンロウ2	SLG	龍[RON]	未定
98年予定	ジャパンシーナリシリーズ5 東北・上信越シーナリ	データ集	トワイライトエクスプレス	3,800円
1月16日	★RPGクリエイタープロ	ツール	アイジーエス	オープン価格
1月21日	★まるごと夢のクレヨン王国	素材集	インナーブレイン	4,980円
	ピカリ ANTS	エンターテインメント	ソニー・ミュージックエンタテインメント	(予) 1,980円
	ピカリ BOOKSTORE	エンターテインメント	ソニー・ミュージックエンタテインメント	(予) 1,980円
	ピカリ GAS	エンターテインメント	ソニー・ミュージックエンタテインメント	(予) 1,980円
	ピカリ WALK	エンターテインメント	ソニー・ミュージックエンタテインメント	(予) 1,980円
1月22日	THIEF:The Dark Project(マ)	3Dアクション	アイドス・インタラクティブ	(予) 8,800円
	川のぬし釣り2 for Windows	フィッシング	パック・イン・ソフト	5,800円
1月23日	★JAZZ JACKRABBIT 2(マ)	アクション	ピーアンドエー	5,800円
1月27日	★クエスト・フォー・フェイム	アクション	東芝EMI	6,800円
	★スポーティングクレー	クレー射撃	東芝EMI	3,800円
	★ディア・ハンター	SLG	東芝EMI	3,800円
	★ファンシーララの デスクトップアクセサリー	アクセサリー	東芝EMI	3,800円
	★プロバスフィッシング	フィッシング	東芝EMI	3,800円
1月下旬	★シーザーIII ～古代ローマ建国シミュレーション	SLG	イマジニア	9,800円
	カルマ	RPG	スターフィッシュ	7,800円
1月予定	★スターライトスクランブル 恋愛候補生	SLG	ケイエスエス	未定
	信長の野望・烈風伝	SLG	コーエー	11,800円
	戦国美少女絵巻 空を斬る!! ～春風の章	RPG	TGL	未定
	ジュリアン2	AVG	フジコム	未定
	シークエンス・パラディウム マニアキット	アクセサリー	工画堂スタジオ	未定
	日本山歩シリーズ 九州I編	エンターテインメント	山と渓谷社/NECインターチャネル	4,800円
	日本山歩シリーズ 東北II編	エンターテインメント	山と渓谷社/NECインターチャネル	4,800円
2月5日	★GOLDEN TEE GOLF(マ)	ゴルフ	ピーアンドエー	4,500円
2月12日	★アクティブマスコット 前田 愛	アクセサリー	インナーブレイン	3,980円
	★アクティブマスコット 前田亜季	アクセサリー	インナーブレイン	3,980円
2月予定	★Warzone(マ)	3Dアクション	アイドス・インタラクティブ	(予) 7,800円
	女神異聞録～ペルソナ	RPG	アスキー	8,800円
	バイオハザード2	AVG	カプコン	(予) 6,800円
	太閤立志伝III	SLG+RPG	コーエー	9,800円
	★大航海時代IV ～PORTO ESTADO	SLG	コーエー	(予) 9,800円
	約束の絆	SLG	コーエー	9,800円
冬頃予定	アルファリンク3 VOYAGER	SLG	アイ・マジック	未定
	ベストプレープロ野球	野球SLG	アスキー	未定
	シムシティ3000	SLG	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	9,800円
	Moto-Racer 2	レーシング	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	未定
	WANTED	3Dアクション	データウエスト	未定
	M1タンク プラトーン2 完全日本語版	3Dアクション	メディアクエスト	9,800円
	メック・コマンダー日本語版	SLG	メディアクエスト	9,800円
3月6日	★ディスクステーション22号〈春号〉	ディスクマガジン	コンパイル	〈込〉 980円
3月予定	★ジェットストリーム for Direct3D(仮)	フライトSLG	アクアシステム	6,800円
	日本山歩シリーズ 九州II編	エンターテインメント	山と渓谷社/NECインターチャネル	5,800円
	日本山歩シリーズ 四国編	エンターテインメント	山と渓谷社/NECインターチャネル	5,800円
5月予定	★学研マルチメディア図鑑「鳥」	図鑑	学習研究社	4,600円
	★学研マルチメディア図鑑 「両生・は虫類」	図鑑	学習研究社	4,600円
春頃予定	ルナティックドーンIII	RPG	アートディンク	12,800円
	ヒーローズ オブ マイト&マジックIII 完全日本語版(仮)	SLG	イマジニア	未定
	ウルティマ:アセンション	RPG	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	未定
	ダンジョンキーパー2	SLG	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	未定
	トレスパッサー	3Dアクション	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	7,800円
	ファーストクイーン ～ザ ニューワールド	SLG	呉ソフトウェア工房	未定
	★三國志Internet	SLG	コーエー	(予) 8,800円
	サンバーン	AVG	サンテックジャパン	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
春頃予定	サクラ大戦 Windows版	SLG	セガ	未定
	★バルダーズゲート	アクションRPG	セガ	未定
	スタークラフト完全日本語版	SLG	ソース	9,800円
	WARCRAFT 2 プラチナパック 正規輸入版(マ)	SLG	ソース	オープン価格
7月予定	日本山歩シリーズ 近畿Ⅰ編	エンターテインメント	山と渓谷社／NECインターチャネル	4,800円
	日本山歩シリーズ 近畿Ⅱ編	エンターテインメント	山と渓谷社／NECインターチャネル	5,800円
夏頃予定	DIABLOⅡ正規輸入版(マ)	RPG	ソース	9,800円
10月予定	日本山歩シリーズ 関東Ⅱ編	エンターテインメント	山と渓谷社／NECインターチャネル	4,800円
	日本山歩シリーズ 中国編	エンターテインメント	山と渓谷社／NECインターチャネル	6,800円
	日本山歩シリーズ 中部Ⅲ編	エンターテインメント	山と渓谷社／NECインターチャネル	4,800円
99年予定	デスクトップキャラクターⅡ ペプシマン	アクセサリー	オルセン	4,200円
	デスクトップキャラクターⅡ 名探偵コナン	アクセサリー	オルセン	4,200円
	★発車よし！阪急京都線	SLG	阪急電鉄	4,800円
	でてんパ	ボードゲーム	メディア・リンク・システム	4,800円
未定	ストラトスフィアー完全日本語版	SLG	アイジーエス	未定
	ピンボール	ピンボール	アスキー	9,000円
	お父さんのための釣り〜渓流編	フィッシング	アンバランス	3,980円
	メモリアルゲームズ 太陽の神殿	AVG	アンバランス	未定
	メモリアルゲームズ ロマンシア	ARPG	アンバランス	未定
	TOTAL DRIVING	レーシング	イマジニア	未定
	ナツキコウ	AVG	インクリメントP	(予) 7,800円
	ヒロインドリーム	SLG	SPS	未定
	天国から来た男	SLG	エレクトリックシープ	未定
	ZERO ZONE(仮)	AVG	ココナッツジャパンエンターテイメント	8,800円
	Silent Wail	SLG+RPG	サイベル	未定
	戦略プロ野球98年末版	野球SLG	システムソフト	9,800円
	ロボクラッシュ・パワード(仮)	SLG	システムソフト	9,800円
	ハイステークスオーナーズクラブ (オンライン専用)	競馬SLG	シャングリ・ラ	未定
	英雄伝説Ⅴ(仮)	RPG	日本ファルコム	未定
	新 朱紅い雫	RPG	日本ファルコム	未定
	新 白き魔女	RPG	日本ファルコム	未定
	パソコンであそぼう ダイヤブロック「でんしゃ」セット	データ集	パイオニアLDC	3,500円
	ザ・シムズ	SLG	マクシス	未定
	ボーイ・ミーツ・ボーイ〜夏の決心	AVG	マグノリア	未定
▼WindowsCE／CE2専用				
未定	血統王 for CE 血統からの攻略(仮)	競馬予想	エム・エス・ディ・ジャパン	(予) 5,800円
	シグマ ゲーム・センセーション for WindowsCE2 Vol. 2	オムニバス	シグマ	1,500円

■先月掲載したデータが以下のように変更されました……●ラストレポート(ショウエイシステム)未定●金高慎一郎・姓名学事典CE(ロディック)未定●ゴーディアン・ノット(イマジニア)未定●電車でGO！(アンバランス)春頃●リトルラバーズ セカンド〜ゆい(NTT出版)11月6日→11月13日●SiN(ピーアンドエー)11月2日→11月20日●メモリアルゲームズVol.2 ザナドゥ(アンバランス)11月6日→12月4日●競馬伝説(ホロン)12月／価格未定●高校野球道(日本クリエイト)11月→11月27日●WANTED！THE WESTERN PACK FOR QUAKEⅡ(ピーアンドエー)未定●電車でGO！限定仕様版(アンバランス)春頃●妖怪家族(ガイナックス)12月18日●バルディッシュ(イマジニア)12月4日●ファンタスティックフォーチュン(富士通)10月30日→11月27日●音楽ツクール95 グルーヴ・マスター(アスキー)10月29日→11月27日●ドッチDEボール！(SPS)未定／価格未定●ボールディランド(バンプレスト)11月19日→12月4日●電子の精霊 ちびっと(バンプレスト)11月19日→12月4日●HALF LIFE正規輸入版日本語マニュアル付(ソース)10月下旬→12月上旬●FIFA WORLD CUP98 フランス98総集編(エレクトロニック・アーツ・スクウェア)11月6日→11月20日●レジオナルパワーコレクション(コスモスコンピューター)11月26日→未定●偽典・女神転生 東京黙示録(アスキー)11月27日→1月●まるごとはいぱーぼりす(広美)11月下旬→11月27日●エルダーブレイズ98(日本クリエイト)11月→11月20日

(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase ハイブリッド新作発売予定表

エレクトロニック・アーツ・スクウェアはドラマ「X-Files」のAVGを発売。CD-ROM7枚組の超大作だ。根強い人気の「宇宙戦艦ヤマト」のデータベース・ソフトもCD4枚組の豪華版。アクセサリー・ソフトでは，アニメ「青の6号」やゲーム『エリーのアトリエ』などが登場する。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼Windows3.1／Windows95対応				
未定	マルチメディア猫図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Spring(仮)	画集	イマジニア	3,980円
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Summer(仮)	画集	イマジニア	3,980円
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Autumn(仮)	画集	イマジニア	3,980円
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Winter(仮)	画集	イマジニア	3,980円
	加藤洋之／後藤啓介	画集	ガイナックス	未定
	新世紀エヴァンゲリオン デジタルムックVol. 1 メモリアル2015	エンターテインメント	ガイナックス	未定
	ふくやまけいこ 「みけこちゃんふくやまけいこ展へ行く」	画集	ガイナックス	未定
	藤田幸久	画集	ガイナックス	未定
	真鍋譲治	画集	ガイナックス	未定
	水玉螢之丞 「ウインドウの山奥で」	画集	ガイナックス	未定
	D2MANGA サーキットの狼	エンターテインメント	ダイキ	3,600円
▼Windows3.1／Windows95／Windows98対応				
春頃予定	算数戦士ブラスター 4	教育	ソース	未定
未定	新谷かおるCD-ROM画集 「新谷かおるILLUSTRATIONS」	画集	ガイナックス	(予) 9,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼Windows95対応				
98年12月31日	★ジャストキッズ ももんがクラブ 3・4・5歳コース 1月号	教育	ジャストシステム	2,800円(通販)
	★ジャストキッズ ももんがクラブ 6・7・8歳コース 1月号	教育	ジャストシステム	2,800円(通販)
98年予定	アベラシオン 〜シングルバージョン(P)	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定
	アベラシオン(P)	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定
1月31日	★ジャストキッズ ももんがクラブ 3・4・5歳コース 2月号	教育	ジャストシステム	2,800円(通販)
	★ジャストキッズ ももんがクラブ 6・7・8歳コース 2月号	教育	ジャストシステム	2,800円(通販)
2月28日	★ジャストキッズ ももんがクラブ 3・4・5歳コース 3月号	教育	ジャストシステム	2,800円(通販)
	★ジャストキッズ ももんがクラブ 6・7・8歳コース 3月号	教育	ジャストシステム	2,800円(通販)
3月31日	★ジャストキッズ ももんがクラブ 3・4・5歳コース 4月号	教育	ジャストシステム	2,800円(通販)
	★ジャストキッズ ももんがクラブ 6・7・8歳コース 4月号	教育	ジャストシステム	2,800円(通販)
99年予定	GAIA odyssey クシーくんの「流れ星」製造工場(P)	エンターテインメント	金羊社	3,980円
	ポムダピワールドVol. 3 こわくて こわくて もうたいへん	教育	メディアファクトリー	3,980円
未定	星空の伝説 〜ギリシア神話 第3巻	絵本	アドウィン	3,980円
	星空の伝説 〜ギリシア神話 第4巻	絵本	アドウィン	3,980円
	星空の伝説 〜ギリシア神話 第5巻	絵本	アドウィン	3,980円
	おしえてふぁいたー	教育	カプコン	未定
	GAIA odyssey 大地の彩	エンターテインメント	金羊社	3,980円
	ウルトラマンとさんすうドリル 3. ひっ算(たし算とひき算)	教育	Spike	5,800円
	ウルトラマンとさんすうドリル 4. かけ算と九九	教育	Spike	5,800円
	ウルトラマンとさんすうドリル 5. 時刻・時間	教育	Spike	5,800円
	ウルトラマンとさんすうドリル 6. 量と測定	教育	Spike	5,800円
▼Windows95／Windows98対応				
98年11月18日	★日活倉庫発掘シリーズ 映画女優 吉永小百合の軌跡「美・少女の瞳」	データベース	東芝EMI	7,800円
	★日活倉庫発掘シリーズ 映画女優 吉永小百合の軌跡「艶・乙女の唇」	データベース	東芝EMI	7,800円
98年11月20日	★ミスターマリック モテる超魔術(P)	エンターテインメント	富士通大分ソフトウェアラボラトリ	3,200円
	★ミスターマリック 夜の超魔術(P)	エンターテインメント	富士通大分ソフトウェアラボラトリ	3,200円
98年12月9日	★青の6号 デスクトップアクセサリー	アクセサリー	東芝EMI	3,800円
	★豪血寺一族 デスクトップアクセサリー	アクセサリー	東芝EMI	3,800円
	★FIGHTING FLEETS 海上自衛隊データファイル	データベース	東芝EMI	5,800円
98年12月12日	★私の1997 アイ・ジン	データベース	ソニー・ミュージックエンタテインメント	1,980円
98年12月予定	月満ちたる稜線(P)	AVG	フジコム	5,800円
98年予定	★電脳クイズダム	クイズ	ナインライブス	未定
1月21日	★現代建築という仕事 〜アウト・オブ・ザ・ブルー	データベース	セメル	7,800円
	★パワー・タロット 〜ヨーロッパ生まれの本格派タロット	占い	セメル	5,800円
1月27日	ディメンションQ	エンターテインメント	アスク	6,800円
	★エリーのアトリエ ・スクリーンセイバー	スクリーンセーバー	ウインズ	3,800円
	★クリーミィマミの占星魔法占い	占い	東芝EMI	3,800円
1月下旬	★算数郎 九九なんて，ダイキライ！(仮)	教育	テイチク	3,900円
1月予定	ペーパーモデル スターウォーズvol. 1 〜新たなる希望より TIE FIGHTER＆X-WING FIGHTER	エンターテインメント	インナーブレイン	6,800円
	ペーパーモデル スターウォーズvol. 2 〜帝国の逆襲より SNOW SPEEDER＆IMPERIAL AT-AT	エンターテインメント	インナーブレイン	6,800円
	ペーパーモデル スターウォーズvol. 3 〜ジェダイの復讐より MILLENIUM FALCOM＆IMPERIAL AT-ST	エンターテインメント	インナーブレイン	6,800円
	★タワーキットCD「東京タワー」(P)	データ集	オープンブック9003	2,900円
2月予定	エルロイ3巻(仮)	エンターテインメント	アスク	未定
冬頃予定	ペーパーフィギュア スターウォーズvol. 4 ダース・ベイダー	エンターテインメント	インナーブレイン	6,800円
	ペーパーフィギュア スターウォーズvol. 5 ストームトルーパー	エンターテインメント	インナーブレイン	6,800円
	★The X-Files GAME 日本語版	AVG	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	9,800円
3月20日	★宇宙戦艦ヤマト Master Edition CD-ROM	データベース	NECインターチャネル	15,800円
未定	しのらうえあしりーず しのらぶっく	ツール	オラシオン	3,800円
	スタートレック オフィシャルファイル	データベース	トーメン	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●スモッカリトルワールド2(CAIメディア共同開)未定●スモッカの漢字の島ジパング(CAIメディア共同開発)未定●あさりよしとおCD-ROM画集「ヴィスタフカ」(ガイナックス)98年

(マ)……日本語マニュアル付英語版／(P)……PowerMacintosh専用
★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase Macintoshシリーズ新作発売予定表

ボーステックから,『タクティクスオウガ』の素材集の廉価版が発売されることに。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
98年12月11日	デスクトップキャラクター ゴン太くん	アクセサリー	オルセン	1,200円
	デスクトップキャラクター 鉄腕アトム	アクセサリー	オルセン	1,200円
	デスクトップキャラクター 名探偵コナン	アクセサリー	オルセン	1,200円
98年12月18日	★タクティクスオウガ コンプリートワークス Macintosh ローコスト版	素材集	ボーステック	2,900円
冬頃予定	STARCRAFT MAC版正規輸入版(マ)	SLG	ソース	オープン価格
春頃予定	パチンコ(仮)	パチンコ	I.S.C.	未定
未定	ロデムッチ	SLG	イタチョコシステム	3,500円
	私の傘のアメツチは	SLG	イタチョコシステム	5,500円
	ワードゲームII	教育	eigo Media	9,950円
	囲碁(P)	囲碁	ネクストン	9,800円
	シムシティ3000	SLG	マクシス	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ボールディランド(バンプレスト)11月19日→12月4日

(P)……PowerMacintosh専用／★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase PC-9801シリーズ新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	時の伝説 〜フィアナの聖少女(○=)	RPG	ジャパンホームビデオ	未定

(=)……PC-9801/9821対応／(○)……CD-ROM

DataBase アーケードゲーム新作発売予定表

『デイトナUSA2パワーエディション』は,前作に新車を追加し,初級・中級・上級の全コースを連続で走れるモードを搭載した新バージョン。年内に稼働予定だ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元
98年11月下旬	戦神	シューティング	ビスコ
98年12月予定	★デイトナUSA 2 パワーエディション	レーシング	セガ
1月8日	★スリルドライブ	レーシング	コナミ
未定	グラディウスIV〜復活(仮)	シューティング	コナミ
	ビートマニアIIDX(仮)	アクション	コナミ
	ギガウィング(仮)	シューティング	タクミコーポレーション
	武蔵厳流記	アクション	ビスコ
	パイロットキッズ	シューティング	彩京
	パズルDEボーリング	アクションパズル	日本システム
▼MVS			
未定	キャプテントマディー	アクション	ビスコ
▼NAOMI			
98年予定	ダイナマイトベースボールNAOMI	野球	セガ
未定	パワーストーン	格闘アクション	カプコン
	ブラッドバレット(仮)	アクション	セガ
	デッドオアアライブ 2	対戦格闘	テクモ
▼アレック64			
未定	テニス(仮)	テニス	ビスコ

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●GTIクラブ バーチャルギアバージョン(コナミ)未定●アシュラブレード(フウキ)10月下旬→11月26日●SAMURAI SPIRITS2〜アスラ斬魔伝(SNK)10月下旬→10月16日●ショックトルーパーズ セカンドスカッド(ザウルス)11月→11月6日●スターソルジャー バニシングアース(ビスコ)11月→12月●パズループ(ミッチェル)11月上旬→12月上旬●レースオン!(ナムコ)10月上旬→10月下旬●ビーストバスターズ セカンドナイトメア(SNK)9月11日→10月上旬●フレイムガンナー(ギャップス)11月下旬→12月下旬●闘龍伝説エランドール(サイ・メイト)11月下旬→11月19日●ダートデビルズ(セガ)10月→11月上旬●ガンメンウォーズ(ナムコ)11月中旬→11月下旬●アタックプラレール(ナムコ)11月上旬→12月中旬●ガンバード2(彩京)11月中旬→11月下旬●対戦ホットギミック 快楽天(彩京)11月上旬→11月5日●ダンスダンスレボリューション(コナミ)11月18日→11月26日

★……今月DataBaseに初登場した新作

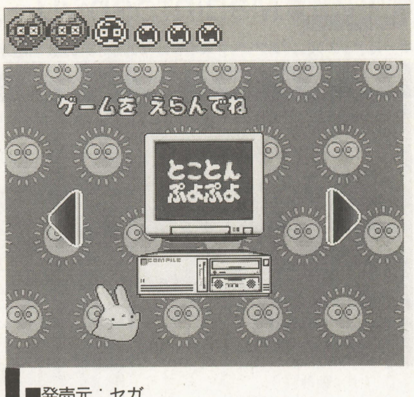
DataBase ゲーム・ミュージック&ビデオ新作発売予定表

PSの「やるドラ」シリーズやカプコン・ゲームなどのドラマCDが,ぞくぞくと発売される。コナミの2大看板「ときメモ」「ツイパラ」は,ともにOVAシリーズがスタート。

発売日	タイトル	発売元	価格
▼アルバム			
98年12月23日	玉繭物語 オリジナル・サウンドトラック	AMJ	〈込〉3,059円
	銀河お嬢様電波ユナラジオ③	キングレコード(スターチャイルド)	〈込〉2,625円
	★アドヴァンストV.G. 2	ケイエスエス	〈込〉3,059円
	ラブ・ワンズホーム 〜恋愛候補生ボーカルコレクション〜	ケイエスエス	〈込〉3,059円
98年12月24日	★わくわくぷよぷよダンジョン オリジナル・サウンドトラック	テイチク	(予) 2,600円
98年12月26日	★センチメンタルグラフティ DJ☆CD 〜帰ってきたセンチメンタルナイト①	ムービック	3,500円
	★センチメンタルグラフティ DJ☆CD 〜帰ってきたセンチメンタルナイト②	ムービック	3,500円
98年12月予定	★ビートマニア DJ BOOK	コナミ	(予) 1,800円
98年予定	ハローキティのキューブでキュート オリジナルサウンドトラック	ワンダースピリッツ	〈込〉1,234円
1月7日	幕末浪漫第二幕 月華の剣士〜月に咲く華,散りゆく花 アレンジサウンドトラックス	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉2,940円
	幕末浪漫第二幕 月華の剣士〜月に咲く華,散りゆく花 ドラマCD	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉2,940円
1月8日	ドラマCD メタルギアソリッド Vol. 2	コナミ／キングレコード	〈込〉2,854円
1月20日	★エリーのアトリエ ヴォイスコレクション(仮)	ファーストスマイル・エンタテインメント	〈込〉2,548円
	★サウンドノベルエボリューション 2 かまいたちの夜 特別編 アレンジアルバム	ファーストスマイル・エンタテインメント	〈込〉2,548円
	★スーパーヒーロー作戦 オリジナルサウンドトラック	ファーストスマイル・エンタテインメント	〈込〉2,548円
	★バンジョーとカズーイの大冒険 オリジナルサウンドトラック	ポニーキャニオン	〈込〉2,548円
	★ショックトルーパーズ セカンドスカッド	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉1,890円
	★プリンセスメーカー・ポケット大作戦 ／GOGO!プリンセス	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉2,940円
	★ガイストフォース	マーベラスエンターテイメント	未定
	★CLUB SEGA 2	マーベラスエンターテイメント	未定
	★ソニックアドベンチャー コンプリートアルバム	マーベラスエンターテイメント	未定
	★モグラッパー	マーベラスエンターテイメント	未定
1月21日	★I.Q. パーフェクトミュージックファイル	SPE・ビジュアルワークス	未定
	★季節を抱きしめて ザ・ドラマCD	SPE・ビジュアルワークス	未定
	サンパギータ オリジナルサウンドトラック	SPE・ビジュアルワークス	〈込〉2,548円
	★ダブルキャスト ザ・ドラマCD	SPE・ビジュアルワークス	未定
	雪割りの花 オリジナルサウンドトラック	SPE・ビジュアルワークス	〈込〉2,548円
	★ストリートファイターZERO 3 ドラマアルバム	セルピュータ	〈込〉2,520円
	★超鋼戦紀キカイオー ドラマアルバム	セルピュータ	〈込〉2,520円
	チョコボの不思議なダンジョン 2 オリジナル・サウンドトラック	デジキューブ	未定
	★1on1 オリジナルサウンドトラック	徳間ジャパン	〈込〉2,854円
	ファーストKiss☆物語 イメージ・ヴォーカル・アルバム	バンダイ・ミュージックエンタテインメント	〈込〉3,000円
	★ブレイズ&ブレイド バスターズ オリジナル・サウンド・トラック	バンダイ・ミュージックエンタテインメント	〈込〉2,500円
1月22日	★マール王国の人形姫	エイジップミュージック	未定
1月23日	★センチメンタルグラフティ DJ☆CD 〜帰ってきたセンチメンタルナイト③	ムービック	3,500円
	★センチメンタルグラフティ DJ☆CD 〜帰ってきたセンチメンタルナイト④	ムービック	3,500円
	★ドラマCD 「エリーのアトリエ②〜ザールブルグの錬金術士 2 〜」	ムービック	2,800円
	ドラマCD「テイルズ オブ デスティニー」Vol. 3	ムービック	2,800円
1月27日	★ウィザーズハーモニーR	ケイエスエス	〈込〉3,059円
1月30日	センチメンタルグラフティX(仮)	ムービック	3,800円
	ドラマCD ファーストKiss☆物語②(仮)	ムービック	2,800円
1月予定	★エリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士 2	ソニーレコード	未定
	★ブルースティンガー オリジナルサウンドトラック	日本コロムビア	〈込〉2,730円
	Little Love Letters 神藤ゆりか(仮)	ビクターエンタテインメント	1,500円
2月3日	★SNKキャラクターサウンドコレクション Vol.10 シェルミー	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉2,940円
	★悠久幻想曲アンサンブル ドラマCD Vol. 1	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉2,940円
2月5日	フレンズ〜青春の輝き オリジナル・サウンドトラック完全収録盤	NECインターチャネル／キングレコード	〈込〉2,548円
	声優刑事 Vol. 1	コナミ／キングレコード	〈込〉2,854円
	★エクソダスギルティ サウンドトラック(仮)	マリン・エンタテイメント	(予) 2,800円
2月10日	サクラ大戦 2 ドラマCDシリーズ 青い鳥(太正十四年秋公演)	テイチク	〈込〉3,000円
2月12日	★ミュウツーの誕生	メディアファクトリー	3,200円
2月21日	TVアニメーション「火魅子伝〜恋解〜」 サウンドトラック	エアーズ	2,913円
2月27日	ドラマCD ファーストKiss☆物語③(仮)	ムービック	2,800円
2月予定	★クイズなないろDREAMS 虹色町の奇跡 ドラマアルバム	セルピュータ	〈込〉2,520円
	★ジョジョの奇妙な冒険 オリジナルサウンドトラック	セルピュータ	(予) 2,100円
	Little Love Letters 桜井ゆきえ(仮)	ビクターエンタテインメント	1,500円
冬頃予定	オウガバトル Person of Lordly Caliber サウンドトラック集(仮)	データム・ポリスター	〈込〉3,675円
3月21日	ゲームソフト「火魅子伝〜恋解」サウンドトラック	エアーズ	2,913円
3月予定	Little Love Letters 松浦くるみ(仮)	ビクターエンタテインメント	1,500円
4月21日	ゲームソフト「火魅子伝〜恋解」 キャラクターソング集	エアーズ	2,913円
4月予定	Little Love Letters 荻原なな(仮)	ビクターエンタテインメント	1,500円
5月予定	Little Love Letters 日向さゆり(仮)	ビクターエンタテインメント	1,500円
春頃予定	YOUMEX ORIGINAL LIBRARY SERIES バーチャファイター・金田一少年の事件簿・闘魔鬼神伝ONI	東芝EMI(ユーメックス)	〈込〉2,039円
夏頃予定	リトルラバーズ シーソーゲーム オリジナルサウンドトラック(仮)	ビクターエンタテインメント	未定
未定	ザ・サウンド・オブ・グランツーリスモ	東芝EMI	〈込〉2,548円
▼シングル			
98年10月31日	★夏気球／大塚利恵	アンティノスレコード	816円
98年12月19日	★星を空に…(Moonlight Version)／吉田由香里	ビクターエンタテインメント	〈込〉1,020円
1月1日	スーパーヒーロー作戦!	ファーストスマイル・エンタテインメント	〈込〉1,020円
1月20日	★スカートのポケット	ファーストスマイル・エンタテインメント	〈込〉1,020円
	★あの日の君に／アルフ・コールソン	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉1,050円
	★だから素直にスキと言えない…／アルベルト・コーレイン	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉1,050円
	★「三石琴乃のエーベルナイツ」主題歌	マーベラスエンターテイメント	未定
1月21日	瞬の色を変えて(仮)／奥土居美可	エアーズ	971円
	★輝け!スーパーヒーロー	日本コロムビア	〈込〉1,155円
1月予定	★ブルースティンガー	日本コロムビア	〈込〉1,575円
3月21日	炎(かげろい)の女王(ひめみこ)／忘れないで	エアーズ	971円
▼ビデオ&LD			
98年12月22日	★ピカチュウのふゆやすみ(VHS)	小学館プロダクション	1,500円
1月21日	★OVA「卒業M」〜オレ達のカーニバル〜(VHS)	日本コロムビア	5,000円
1月22日	★エルフ版 下級生 あなただけを見つめて… 第4巻「ぬくもりを感じたい…」(ビデオCD)	ピンクパイナップル	4,700円
1月25日	★アニメがんばれゴエモン Vol.11(VHS)	TDKコア	2,800円
	★アニメがんばれゴエモン Vol.12(VHS)	TDKコア	2,800円
2月12日	★ミュウツーの逆襲(VHS)	メディアファクトリー	3,800円
2月25日	★ツインビーPARADISE VOL. 1「ヴィーナスの微笑み」	TDKコア	5,800円
2月26日	★スターライトスクランブル恋愛候補生 第2話「気がつけば…おたずね者ォ!?」	ケイエスエス	5,800円
3月25日	★ツインビーPARADISE VOL. 2「真夏の蜃気楼(そのまんまじゃん)」	TDKコア	5,800円
3月下旬	★ピカチュウのなつやすみ／ミュウツーの逆襲(LD)	メディアファクトリー	未定
3月予定	スペクトラルフォース フェイズ2 ジグロード決戦	アイディアファクトリー	5,800円
4月25日	★ツインビーPARADISE VOL. 3「悪よ復活せよ!」	TDKコア	5,800円
4月予定	★火魅子伝〜恋解〜 TVアニメビデオ(仮)(VHS)	アミューズビデオ	未定
春頃予定	★ときめきメモリアル(仮)	コナミ	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

とことん ぷよぷよ〜ん 4



■発売元：セガ
■対応機種：ドリームキャスト（'99年3月予定）
★メーカー問い合わせ先：☎0829-54-3883
http://www.compile.co.jp

マンネリなんかは「とこぷー」です。いきなりモノクロ1ページに逆もどりだけど，許して。さて，ついにドリームキャストが発売されましたね。『ぷよよん』の開発も，順調に進んでいるみたい。さっそく最新情報を報告するのです。（ぷよ番：大出綾太）

ボイス・アフレコ決行！声優陣は一新されたのだ

11月某日，『ぷよよん』のアフレコが行なわれた……ということで，さっそく取材報告。これまで『ぷよ』は，基本的にコンパイル社員が声を担当していたけれど(PCエンジン版は例外)，今回は全員プロの声優を起用しているのだ。

今回のアルル役は本井えみさん。ご本人の素の声は，ぽわぽわしたかわいい雰囲気だけど，さすがはプロ，元気なアルルを見事に演じてました。ちなみに本井さんの代表作はアニメ「起動戦艦ナデシコ」のサトウミカコや，ゲーム『ファーストKiss☆物語』の森村恭子など。そんなわけで収録直後にインタビュー。

──アルル役はどうでした？

「自分のことを“ボク”と言う女の子ははじめてなんです。これまで，わりとぽよぽよっとした役が多かったので，元気な女の子の役ができて楽しかったですね。連鎖のかけ声も，家で練習してきましたから。小さい声で（笑）」

──ゲームのアフレコって，相手役がいないから大変ですよね。

「そうなんですよ。でも，今回はキャスティングで同じ事務所の人が多かったんで，漫才の部分はその人のことを考えながら，がんばってみました」

──ふだんゲームで遊びますか？

「ゲームは……あんまりやったことないんですよ〜，ごめんなさい(笑)。友だちの家でちょっと遊ぶくらいで。でも，これから『ぷよぷよ』練習しますよ。ハマりそうでこわいんですけど（笑）」

最後にひとこと，「新しいアルルをよろしくお願いします」とのことでした。こちらこそよろしくです。



◀「アルルのイメージを壊してしまったらどうしよう」と心配していた本井さん。大丈夫っす

ん，待てよ。アフレコがあったということは，登場キャラが決まったということか？ ……わざとらしいですか？ そう，決まったみたいですよ。シェゾ出場決定とか，全部で16キャラ（カーくんは含まず）とか，新キャラがふたりだとか，約10人が女性キャラとか，ウィッチの声優さんがドラコ昇格犯（わかる？）だとか……。近日中に全キャラが正式に公開されるので，お楽しみに。

第二回AJPA杯開催決定！「みんなでぷよぷよ」

ゲームボーイの『ぽけぷよSUN』，やってますか？ わりとデキがいいでしょう。そんな僕も，ギャラリーのイラストが38枚しか集まらなくて，四苦八苦しております。誰かくれ。ホントに。

それでは大会のお知らせ。今年の夏に開催された「AJPA杯ぷよ大会」の第二回大会が行なわれるぞ。地区予選優勝者は東京・決勝大会にシード（交通費自己負担）。決勝大会の当日予選もあり，同日に昇段戦も開催される。下記以外の地域の予定はコンパイルに問い合わせを。

【東北】12月12日（受付9：30／開始14：00）／プレイランドF-1（仙台市青葉区中央2-6-6）／AC『ぷよ通』

【関東】12月13日（受付11：00／開始15：00）／ソフネットジャパン新所沢店（所沢市岩岡町281-18）／PS『ぷよSUN』

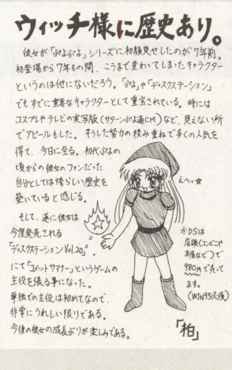
【関西】12月5日（受付10：00／開始15：00）／AMパークアメッツォ（大阪府寝屋川市高栄町9-3-1F）／AC『ぷよ通』

【関西】12月6日（受付13：00／開始13：30）／ネオ・アミューズメントスペースa-cho（京都市中京区寺町通四条上ル東大文字町302・303）／AC『ぷよSUN』

【決勝大会】12月27日（時刻未定）／大森ベルポート（東京都品川区南大井6-26-2）JR大森駅・京急大森海岸駅下車



◀【京都市・鶏小屋】大会ではない『ぷよ』イベントがあるといいよね



◀【福岡県北九州市・柏うどん】今度の彼女も期待が持てそうだよ



◀【神奈川県横浜市・松田ばんれい】麻生さんとの合作なんて，どう？

※AJPA杯追加情報……【東北】12月12日（受付14：00／開始15：00）／TSUTAYA寒河江店（寒河江市西根北町1-5）／PS『ぷよSUN』【北陸】12月12日（受付18：00／開始18：30）／金沢勤労者プラザ（金沢市北安江3-2-20）／MD『ぷよ通』【関東】12月6日（受付13：00／開始14：00）／八王子北野市民センター（八王子市北野町545-3）／MD『ぷよ通』など【九州】12月5日（開始16：00）／ホワイトハウス箱崎店（福岡市箱崎6-1-2）／AC『ぷよ通』

ブリタニアに死す

■エレクトロニック・アーツ・スクウェア　■ネットワークRPG
★メーカー問い合わせ先　：☎03-5436-6497

このコーナーは

インターネットを使って，ひとつのサーバー（世界）に3,000人ものプレイヤーが生活できるRPG『Ultima Online』。追加データ集『The 2nd Age』も発売され，ヘルプやチュートリアルが日本語になったり，会話やプロフィールが多言語対応になった。さらに日本サーバーが三つもできて，日本人プレイヤーがどどんと増えたぞ。今月は，『T2A』から『UO』をはじめた人の話など，読者の体験談を集めてみた。でも人のやってないことをやるのもテクのひとつ。あくまで参考として。　**（文／薮良小路＠Asuka）**

『Ultima Online』必要環境

タイトル	Ultima Online	Ultima Online The Second Age
対応OS	Windows95／98	
価格	9,800円	9,800円 ※アップグレード・サービスあり（送料・税込1,400円）
CPU	Pentium133MHz以上（推奨：Pentium166MHz以上）	MMX Pentium200MHz以上（推奨：MMX PentiumII233MHz以上）
HDD	261MB以上（推奨：550MB以上）+スワップ	383MB以上（推奨：589MB以上）+スワップ
メモリ	16MB以上（推奨：32MB以上）	64MB以上（推奨：128MB以上）
CD-ROM	4倍速以上（推奨8倍速以上）	
ビデオカード	DirectDraw5.0対応，HighColor（65,535色）以上，2MBビデオRAM（推奨：4MBビデオRAMかつPCIカード）	DirectDraw6.0対応，HighColor（65,535色）以上 2MBビデオRAM（推奨：4MBビデオRAMかつPCIカード）
そのほか	DirectSound5.0対応サウンドカード，インターネット接続環境，カタコト会話のできる英語力，年齢18歳以上，キーボード+マウス	DirectSound6.0対応サウンドカード インターネット接続環境 カタコト会話のできる英語力 年齢18歳以上，キーボード+マウス

読者の体験談 大募集

『UO』のおもしろさは，プレイヤーによって千差万別，ついつい他人のプレイが気になるものだ。そんなわけで，次回から本格的に読者投稿を募集する。掲載された読者には，『UO』Asukaサーバー内でのみ有効な記念品をプレゼント。まだソフトを持っていない人の投稿もOKだ。掲載されたら，新キャラを作ったときに，なにかプレゼントするぞ。応募先は電波新聞社ベーマガ編集部「ブリ死す」係でよろしくぅ。今回はまず，おふたりを。

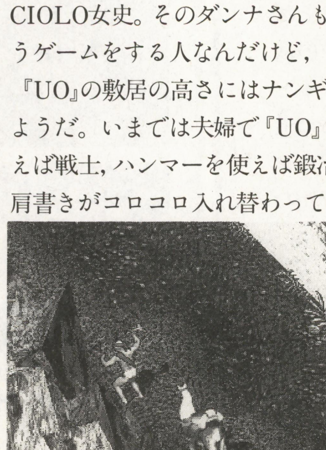
神奈川県川崎市 PUPPYさん

（サーバー：Asuka 職業：鍛冶屋&戦士）

「思い起こせば1年前。そりゃオイラだって『UO』に飛びついたさ。でもPK（プレイヤー・キラー）やら英語の壁やらで早々に撤退。1年間奥様が『UO』を楽しそうにやっているのを横目で見ながら，オイラには関係ないことだと思ってた。

そこへ飛びこんできた『T2A（Ultima Online：The Second Age）』の話題。なんと日本語対応プラス日本サーバー設置！英語のダメなオイラにはうってつけ。ついでにエレクトロニック・アーツ・スクウェアのHPに掲載されているROBINさんのマンガにも刺激されて『UO』再開を決意した。鍛冶屋兼戦士として日々頑張っているのだが，とてもおもしろい。みんな初心者には親切にしてくれるし，PKも思ったより少ない。オイラの武器，防具は全部もらいものだ」

本誌に日記を送ってくれているCUCCIOLO女史。そのダンナさんも，けっこうゲームをする人なんだけど，さすがに『UO』の敷居の高さにはナンギしていたようだ。いまでは夫婦で『UO』漬け。戦えば戦士，ハンマーを使えば鍛冶屋にと，肩書きがコロコロ入れ替わっている。



◀『T2A』世界ではラマと一緒に活躍しているとか

岐阜市 極堂さん

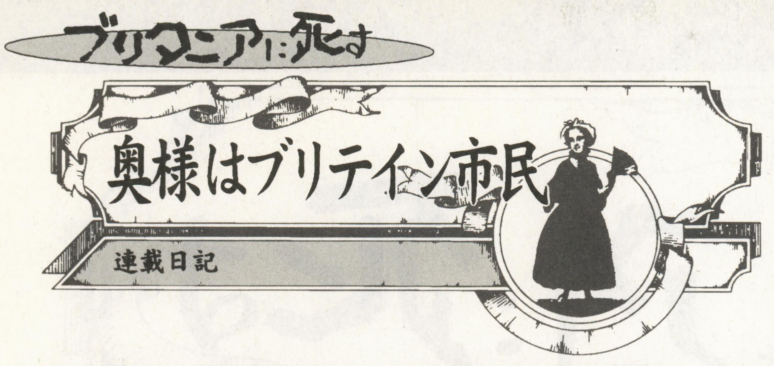
（サーバー：Asuka 職業：木こり）



「街ハズレで木こりさんにいろいろもらったんですが，はじめてのお金の受け渡しでモタモタしているうちに人がきて，ノコノコついていって切られて昇天。すばらしきかな，『UO』の世界。とほほ」

いい経験だと思って，あきらめませう。

 ※『UO』に関する最新情報は……http://www.japan.ea.com/archive/uo/findex.html



奥様はブリテイン市民

連載日記

このコーナーでは，主婦CUCCIOLO（クッチョロ）さんが寄稿してくれる『UO』の体験日記を連載している。最近は，『T2A』の街デルシアを拠点に，夫婦で鉱石掘りをしているとか。ささやかながらギルドホールを王都の西に建てたので，少しは題名どおりにブリテイン市民として活動をしてほしいなあ。ちなみにギルド名は「国際ラマ評議会」。

○月×日

新世界の町デルシア。銀行前で読者のZeroさんに出会った。彼は元の世界，ブリタニアにもどりたいが，一番近い出口がわからないという。町の西はずれにそれらしい入口があったので，彼を案内してあげた。私も一緒に洞窟のなかに踏みこむ。真っ暗だ。わーっ，目の前に大グモッ!!……なんだ調教済みか。レーダー画面を開いてみたが，広いなぁ，この洞窟。途中でPippoさんという人にも会って，3人でブリタニアを目指すことになった。ゴツゴツとした洞窟をしばらく進むとT字路に行き着く。さっそく分岐点だ。「ねぇ，誰か道わかる？」と3人で合唱。……しばし凍りつく全員。ま，まぁきっとなんとかなるよね？と適当に進む。ネズミやモンバットがときおり襲ってくるけどPippoさんのハルバードとZeroさんの魔法でつぎつぎと撃退。

ついに洞窟の一番奥に到達した。きっとここに出口が……ない。行き止まりだよ？　どこかで出口を通り過ぎちゃったか。悩んでいるあいだもモンスターは出てくるし，とうとうZeroさんの秘薬が尽きてしまった。パーティーの行く末に暗雲が立ちこめてきたとき，突如，蠢く黒い生き物が，行く手をふさぐかのように現れた。すると，「おお，いいところに」とZeroさんが喜びの声をあげる。この黒い生き物の正体は，ブリタニアから秘薬拾いにやってきたYaburaさんだったのだ！　地獄に仏，洞窟にYaburaさん!!　「出口教えてー」「ブリタニアにもどりたーい」と3人で泣きつき，ついでに秘薬ももらってブリタニアに通じる出口まで案内してもらうことになった。

Yaburaさんを先頭に4人で進んでいく。この道さっききた道なんだけどな。どんどん進むYaburaさんにしたがって歩いていくと，ついにデルシアの町に通じる出口のすぐそばまでもどってきてしまった。ねぇ，私たちが行きたいのはデルシアじゃなくてブリタニアのほうなんだけど。するとYaburaさんは横道にそれて……えーっ，こんなところに道があったのぉ？　それじゃブリタニアへの出口ってデルシアへの出口のすぐそばにあったわけ？　私たちって，行かなくてもいい迷宮に勝手に踏みこんで迷子になってたのかあ。

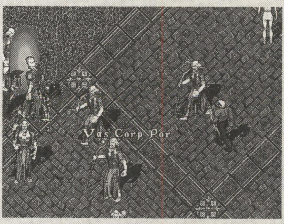
○月△日

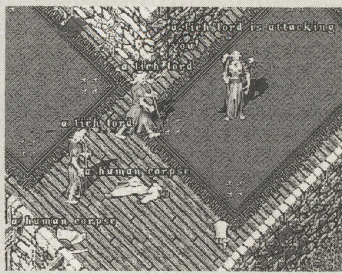
ハロウィン（万聖節前夜祭）ということで，10月末の3日間だけ特別サーバーが設置された。その名はAbyss。すべてのルールが狂ったとんでもない世界だ。モンスターに変身できるムーンゲートなんてものまであるらしい。きっと街のなかではモンスターの仮装をした人々が「Happy Halloween！」なんてアイサツしあってるにちがいない。農家に行ってカボチャをたくさん買いこまなきゃ。おねだりされたときのためにケーキやクッキーなどのお菓子も準備しておかなくちゃね。などと考えながらAbyssサーバにキャラクターを作成。ブリタニアの常宿からのスタートだ。

ひしめきあう新キャラたち。みんなぞくぞくとこのサーバーにやってきたのだ。押し合いへし合いしながらなんとか宿屋を出ると，街にあふれるスケルトンの群れ!!　もちろんモンスターに仮装したプレイヤーたちもたくさん混じっているにちがいない。路面に散らばる死体のなかには衛兵の死体もいくつか転がっている。普段のブリタニアではほぼ無敵を誇る衛兵も，この狂った世界では弱い存在なのだ。

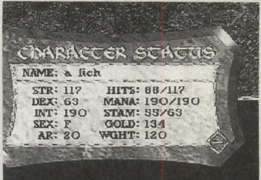
衛兵の死体をさぐり，装備を頂戴しようとしたら，背後から襲ってきたスケルトンに襲われ，あっという間に死亡。しかたがないので幽霊のまま，あたりを観察することにした。ムーンゲート発見。くぐった人々がつぎつぎとスケルトンに変身していく。銀行の前まで行くと，なぜかギロチンと，あたりに散らばる生首もあった。

こんな殺伐としたものすごい状態なのは，人口の多いブリテインだからにちがいない。今度は人の少ないマジンシアに新キャラを作って再スタート。宿屋の前に出現すると，目の前にリッチがふたり。セリフから見てプレイヤーの変身だ。走り出す私にリッチが魔法を仕掛けてくる。あえなく死亡。なんか3分と生きていられないサーバーだな。すぐ

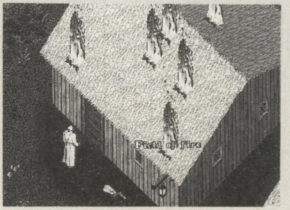




◀▼ゲートの周囲はリッチ先生でいっぱい。みんなプレイヤーの変身だ



▲晴れてリッチに転職。このインチキな能力値を見よ



◀燃えている家々。が，なかはなんともない

に生き返り，3歩踏み出しては殺されるような状況のなか，なんとか怪しいムーンゲートを発見。くぐると……おー，私もリッチになったぞー!! すさまじい殺し合いからのがれるため，森に向かって走っていくと，途中でひとりのスケルトンに出会った。リッチになれるムーンゲートはどっち？ と聞かれたので方角を教えてあげる。しかし，あのスケルトン氏，生きてムーンゲートにたどり着けるかな？

ムーンゲートでミノックのそばに出現した。街を目指して歩くと，モンバットが。ここは狂った世界。もしかしたらふだん最弱の名をほしいままにしているモンバットが最強モンスターになってたりして!? ちょっとびくびくしながらモンバットに挑む。あ。あっさり。モンバットが最弱というのは，どんなにルールが狂っても不変らしい。

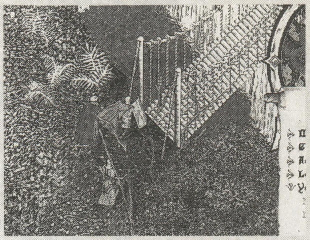
街に着く。所持金を預けようと銀行に行って「bank」と叫ぶが，金庫は開かない。モンスターは預金お断り？ おかしいな，と扉を開けてなかに入ると，銀行員全員が惨殺されてる。そりゃ金庫を開けてくれないはずだ。

銀行のなかではふたりのリッチロードがおしゃべりしてた。何やら呪文を唱えるリッチロード氏に，もうひとりが「それなんの呪文？」って聞いている。「マインドブラストだよ」と答えるなり唱えられた呪文が私を直撃！ 術者とターゲットのうち，知性の劣るほうにダメージを与える魔法だ。そりゃリッチロードのほうがリッチより知性高いだろう。またしても私，死亡。なんだかハッピー・ハロウィンというより血塗られたハロウィンって感じだぁ。

△月○日

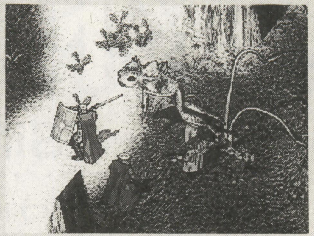
新世界の町デルシアにたどり着いたPUPPY。町の外まで出かけなくても鉱石が掘れるところが気に入ったようだ。さっそく鉱石を掘り出してインゴットを精製し，鍛冶作業にあけくれる。周囲の先輩鍛冶屋さんたちのアドバイスを受けているうちに，高品質なバイキングソードをもらってしまったそうだ。ぜひ切れ味を試したいと，PUPPYはYaburaさんを誘って町の外へと冒険に出かけることに。CUCCIOLOもついて行こうっと。まずは鹿などの動物で腕試し。どう？ 剣の切れ味ちがう？ 「うーん，わからない」。さらに冒険はつづき，新世界のもうひとつの町，パプアに到着。Yaburaさんはこの町にくるのがはじめてだそうで，さっそくルーンにマークしている。冒険に出たくてウズウズしているPUPPYは，そのあいだに先走って町の外のほうに駆け出していってしまった。おーい，単独行動は危険だぞーっ!!

私たちが町から出ると，PUPPYがもどってきた。3人で再び北上する。渓谷に出た。向こう側は溶岩が流れる危険な地帯だ。渡るのはやめたほうがいい。しかしPUPPYは「さっき溶岩地帯に行ったけど平気だったよ。何も出ない」。なんと，さっきの先走りダッシュで溶岩地帯まで行ってきたのか！ でもこの先は本当に危険。魔法を使うモンスターがたくさんいるはずなんだから。半信半疑の私とYaburaさんをしたがえ，溶岩地帯へと渡る吊り橋までやってきたPUPPY。橋の向こう側には……いるじゃん，火吹きワニ。あいつはホーミング機能付き火の玉を吐いてくるよ。ふたりの制止も聞かずに橋を渡りはじめるPUPPY。さっそく火吹きワニの火の玉攻撃で逃げ帰ってきた。言わんこっちゃない。



▲吊り橋の先で火吹きワニがお出迎え。まだ序の口の危険度だ

▼植物でスパーリングしていたら，巨大カエルが突然，求愛！



けれどPUPPYが受けたダメージはけっこう少なかった。調査のために今度はYaburaさんが橋を渡りはじめる。またしても火を吹く火吹きワニ。もどってきたYaburaさんの報告によれば，あれは魔法攻撃ではないとのこと。天然で火吹き能力を備えたワニだったのか。それにYaburaさんのダメージも少なめ。見た目はすごいけどそんなに強力ではなかったみたいだ。結局，何発かYaburaさんが放った魔法で火吹きワニはあっさり死亡。じつはそう強いモンスターではなかったらしい。ちょっと拍子抜け。

それでも，周囲を警戒しつつ足を進める私とYaburaさん。PUPPYはまたしても先走ってどこかに消え，またもどってきた。行く手でなにやら発見したらしい。「植物のモンスターがいたよ」。リーパーならやめとけ。あれは強いよー。「リーパーなんて名前じゃなかったけどな」と言うPUPPYに案内された先には……何もいない。「あれ，いない。ここにいたんだけど。」とPUPPY。幻覚でも見たんじゃないの？ ところがこの近くに植物モンスター，swamp tentacleが生えていたのだ。PUPPYがさっき見たのはこれらしい。とくに襲ってきそうもないので観察していると，わー！ こいつ歩くぅ――！ 植物のくせに歩くのぉ!? PUPPYが見た地点に何もいなかったのはそういう理由だったのか！

さっそく切りかかるPUPPYとYaburaさん。tentacleはどんどん体力が減ってくる。「弱い」とYaburaさんがもらした瞬間，体力を一気に回復するtentacle。さらに攻撃を加えるが，またしても回復。Yaburaさんが私に「tentacleもヒールしてるの？」と聞いてきた。ちがうよ。私tentacle“だけ”ヒールしてるんだよ。モンスターに切りつけながらPUPPYは「この剣本当にHQ（ハイクオリティ）かな？ あ，なんかこわれてきたみたいだけど」。もらった剣を銀行に預けたときに，自作のヘナチョコソードと混ぜてしまい，どっちを持ってきたのかわからなくなってしまったんだそうだ。いったい，なんのためにここまできたんだーっ!?

新連載

海外PCゲーム事情

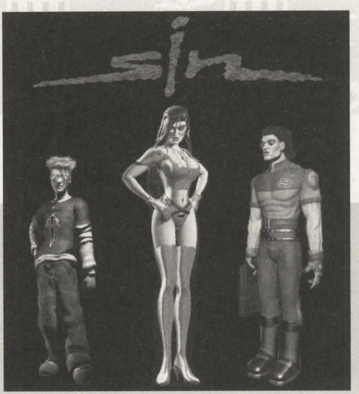
…「SiN」開発者に会ってきた！…



by オシュネー明子

Ritual Entertainment www.ritualistic.com
P&A www.panda.co.jp

今月号から，海外ソフト事情を紹介させていただくことになりました。海外の人気ゲームやその開発者インタビュー，各種催しのレポートからアマチュアプログラマーの活動ぶりまで，PCゲームに関連する情報をいろいろな角度から見ていきたいと思います。ひとつあたればあなたも億万長者，そんな夢が現実となるのがこの世界です！

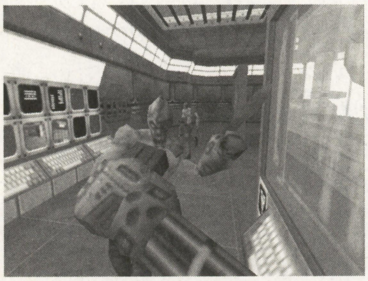


◀SiNに登場の3人キャラ。左からJ.C、シンクレア、そしてブレード大佐

SiN（シン：罪）(Ritual Entertainment) ついに完成！

今回は第1弾として，Quake IIの拡張エンジンを搭載した3Dアクション・ゲーム『SiN』を紹介しましょう。3Dアクション・ゲームというのは，プレイヤーがまん中に立った視点で描かれており，プレイヤーの移動とともに背景がぐりぐりと変化するタイプのゲームです。

そもそもWolfenstein 3Dというゲームがその元祖と言われますが，そこからDoom, Quake, Quake IIというように進化（ポケモンなみ）をとげてきています。



◀光や映像の反射や透視、これが最新3Dテクノロジー



▲画面表示できる最高ポリゴン数は500－700といったところ，そこでうまく遠近感をもたせるのはもはやレベルデザイナーの腕次第だ

3Dアクション・ゲームの場合，跳んだり走ったり撃ったりするスピードにあわせて，いかに3D世界をリアルに表現できるかが焦点となりますが，この3D世界を表現するゲーム・エンジンの開発にはかなりの時間がかかるのも事実です。

ちなみにQuakeやQuake IIは2年以上の歳月を，Unrealにいたってはなんと開発に4年近くもかかっていて，本当にUnrealつまりリアルじゃない，発売されないんではなかろうかなどという噂も飛びかったほどです。

そこで生まれてくるのが，これら卓越した3Dエンジンをベースとして採用し，そのうえに自分のゲーム世界を作り上げるという方法です。Heretic, Hexen, Hexen IIといったプログラムは，いわゆる「Quakeファミリー」と呼ばれるもので，それぞれDoomやQuakeのエンジンを搭載して作られています。

Quake IIは昨年暮れに発売されましたが，その「Quake II新ファミリー」の最初の作品として出来上がったのが，この『SiN』ということになります。当然Quake IIの売りとされているカラー・ライティング（たとえば赤い光が左側から当たっていれば，キャラクターの左側面が赤くなる）や水の中が透けて見えるといったグラフィックの優越性に加えて，パズル的要素やキャラクターの持つおもしろさなど，デモ版をゲットしてプレイしてみる価値ありです。



▲敵のAIはなかなかなもの。攻撃を仕掛ければ襲いかかってくるが，かなわないとわかるとさっさと逃げていく

『SiN』の見どころ

①スナイパーライフルのおもしろさ：

3Dアクション・ファンには，ライフルやショットガン，ロケットラウンチャなどは使い慣れた武器ですが，『SiN』で新登場してついつい手が出てしまうのがこのスナイパーライフル。遠距離からの狙い撃ちが可能で，敵に悟られることなく狙い撃ちできるのがミソ。たまに両者ともにスナイパーライフルを所持していて，目が合った瞬間にやられてしまうことも。

②ABO（Action Based Outcomes）採用：

ゲームは総合芸術

ひとつのゲームを世に送り出すには，ありとあらゆる分野の要素が必要となります。

ちなみにRitual Entertainmentの場合，まずキャラクターやアニメーション製作を行なうアーティストが7人，ゲームレベルの製作を担当するレベルデザイナーが5人，3Dエンジンや3Dボード，サウンドボードなどの新しいテクノロジにゲームを対応させるプログラマーが3人，その他サウンドエンジニア，コンタクトアーティスト，メンテナンスディレクタが各1人，それにチーム全体の管理を行なうマネージメントに3人，合計21人のチームワークということになります。

突撃インタビュー！

本当はこの原稿の締め切りがSiNのGM(Gold Master)の上がり予定日だったもので，仕上がった瞬間のインタビューを予定していたのですが，いつものことながら遅れはつきもの，最後のバグ取り段階ということであまり落ち着いてお話も聞けませんでした。

追い込みということで，てんやわんやの大騒ぎ.....を期待していたところ，気が抜けるくらいオフィス内は静寂そのもの，みなさんヘッドホンを着用して，画面に向かって黙々と作業を進めていました。

しかしせっかくだからということで，プログラマーの1人であるMedicine ManことJim Doseさんから，日本の読者に向けて一言頂戴してきました。

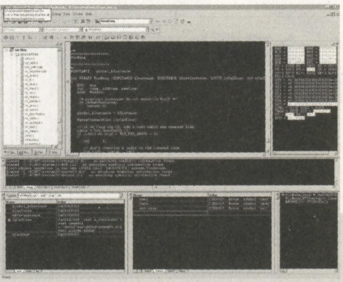
「ゲームが好きでプログラマーになるわけだけど，ゲーム・プログラマーになろうと思ったら，これは仕事と割り切ることだね。仕事を始めるとゲームを楽しむ時間なんてなくなっちゃうから」

「あとプログラマーの仕事にありつくのはむずかしいのが現状だね。成功するコツは，

① ゲームがとことん好きなこと。

② とにかく作品をばんばんオンラインにアップすること。DOOMの追加レベルやTCをオンラインで発表して，その業績が認められて採用に結びついた例は数えきれないから。

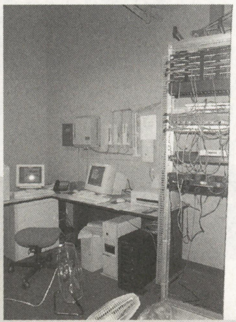
③ あとはそれでどのくらいがんばれるかだね。やっぱり継続は力なり！」



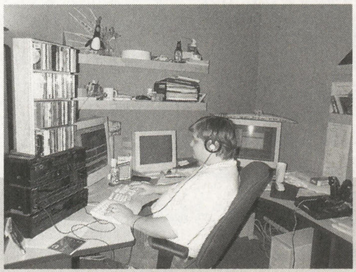
▶最終段階：バグ取り作業中



▲Ritual Entertainmentのオフィスはこの一角にある。SiNの最初のレベルに似ている？



▲Ritual内のサーバー。ここで熾烈なSiN対戦が行なわれる



▲Terminal VelocityやDuke Nuem 3DのプログラムもてがけたMark。SiNの最終チェックに余念がない



◀武器弾薬？がオフィス内にはいっぱい



◀オフィス内のゲーム・センター。みんな疲れるとここでアーケードを楽しむ



◀Medicine ManことJim。みんな卓上には3台のシステムをそろえ，1台はSiNを起動，2台目はバグ取りユーティリティを，3台目は..なんだろ

これはプレイヤーの行動によってストーリー自身が変化してくるシステムのこと。たとえば貯水槽を壊してしまったおかげでその階は水没，その先にある司令室に入れなくなってしまうことも。この場合には，上階からまた別の部屋に進むというように，エンディング自身も変わってきます。

③抜群のインタラクティブ性：

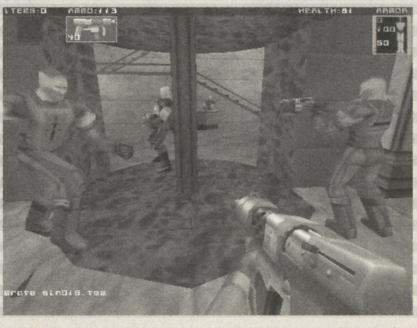
電話にコンピュータ，ロッカーにごみ箱までいろいろな物体が置いてあるだけではなく，電話はコインを見つければダイアルすることができるし，銀行の引き出しを開ければ現金の束，コンピュータは操作が可能で，金庫室に入ろうと思ったときにはコンピュータを実際に操作してパスコードを入手しなければならないなど，アクションによって次に何が起こるかわからないおもしろさがあります。

④対戦は32人まで：

インターネットやLAN上で対戦できるのはもちろんですが，ここでキャラクターの選択，とくにヒーローのブレード大佐や相棒のJ.C.だけではなく，悪玉のシンクレアにもなれるのが売り。Ritualのアンケートによると，誰をプレイしたいかといった質問で，トップは悪役シンクレアだったとか。



◀銀行内の引き出しをいたずらに開けてみたら…



▶対戦だとこんな感じ

ライズ オブ ローマ篇

ネットワークゲーム

対戦問屋

対戦上等

五反田支店

今月のお題

THE RISE OF ROME

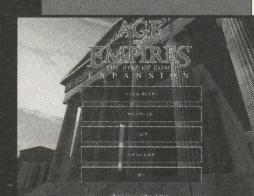
◆マイクロソフト
◆Windows95／98
◆リアルタイムSLG
◆オープン価格　◆発売中
★メーカー問い合わせ先：
☎03-5454-2300

PCゲームの醍醐味はネットワーク対戦にこそあり！ をテーマに掲げてお送りしている本コーナー。今月は，多くの『AGE OF EMPIRE』ファンが待ち望んでいた拡張エキスパンション『RISE OF ROME』を題材にしてお送りします。

新たなユニットや文明が多数追加された『RIZE OF ROME』は，より高度な戦略・戦術が要求されるため，対戦プレイは，いままで以上に白熱することウケアイです。それを証明するかのように，今月の「対戦問屋」も緊迫の展開となりました。

では今月もご用とお急ぎでないかたはとくとご覧あれ。

（文／林　秀人）



AGE OF EMPIREファン待望の拡張エキスパンション!!

『RISE OF ROME』（以下RoR）は，いまだ人気の衰えないリアルタイムSLG『AGE OF EMPIRE』（以下AoE）の拡張エキスパンションです。

『AoE』といえば，数あるリアルタイムSLGのなかでもトップクラスの人気を誇るヒット作で，その完成度の高さには目を見張るものがありました。

なかでも内政の規模に明確な線引きをした「時代」の概念は秀逸で，これを導入したことによって，リアルタイムSLGの命とも言える「時間の流れ」に，より重要な意味が生まれたと言えるでしょう。言いかえれば，『AoE』は1分1秒を争う文字どおりのリアルタイムSLGなのです。

そのシビアなゲームで勝利するために多くのプレイヤーは，数々の戦術を考案してきました。それらは試行錯誤がくり返され，時の経過とともに定石となり，今では数かぎりないセオリーが『AoE』ファンのあいだに受け継がれています。

そこへ登場したのが，『RoR』です。多数のユニットや文明が追加されたこのエキスパンションによって，いくつかの定石はくつがえされ，また新たな定石も生まれることでしょう。今回の対戦も，そんなとまどいを含んだ展開となりました。

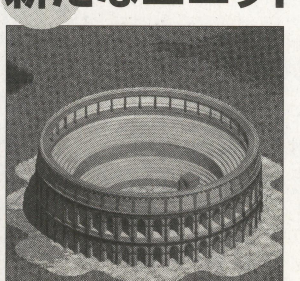
新たなユニットたち



◀新ユニット「ラクダ騎兵」。低いコストで生産可能なため，新たな速攻の切り札に

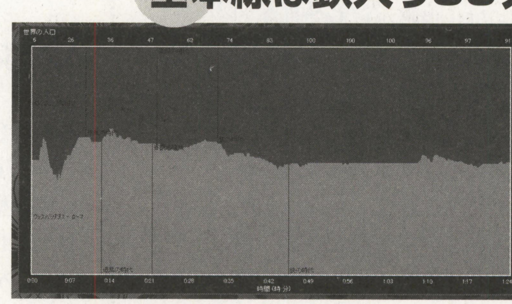


▶同じく速攻に使えそうな「投石戦士」。数がそろうと，かなりの戦力になる



◀新たに追加された文明「ローマ」の「象徴」は，やはり巨大な「コロセウム」だ

基本線は鉄入り30分！



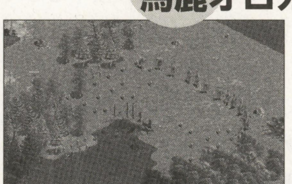
▲「時代」の最終形態である「鉄の時代」には，30分程度で到達できないと，ベテランにはとても太刀打ちできない

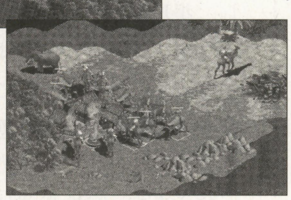
対決！

ラッシュ！

RHH「さて今月の対戦のお相手は，本コーナーにたびたび登場していただいている謎の好青年beast氏です」
beast「なんだ，その紹介は（笑）」
RHH「ほめてるのに（笑）。まぁいいや，さっそくはじめましょうか」
beast「ふむ。マップはどこ？」
RHH「うーむ，お決まりの内陸もいいけど，たまには島系のマップでもやりますか」
beast「じゃ，オレはローマで」
RHH「じゃオレは大和で。GO！」
数分後
beast「オイ！　いきなり投石戦士でラッシュかい!!　島なのに！」
RHH「とかいいつつ，キミもラクダ騎士でラッシュしてるじゃんか！」
beast「むー。じゃ撤退（笑）」
RHH「同じく2号（笑）」

同時ラッシュで馬鹿オロカの図

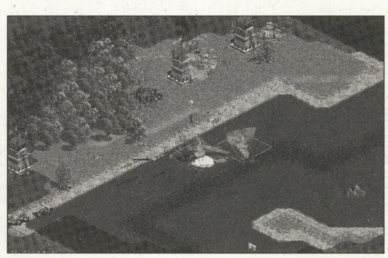




▶進化速度をにぶらせるためのラッシュも相打ちでは意味なし

鉄入り勝負！

RHH「さてマヌケな展開になっちゃったけど，気を取り直していきまっせ」
beast「ふむ。ラッシュに失敗してるから，鉄入りは35分前後が限界だな」
RHH「さぁ，どっちが早く鉄入りするかな？　うふ」
beast「気持ち悪い笑いかたするな」
RHH「だってぇ，もうそろそろ鉄入りしそうなんだもーん（笑）」
beast「げ，早い……急がねば」
RHH「はい，鉄入り完了～。さぁて，どう攻めよっかなぁ（笑）」
beast「うわ～，待て！　ちょっと待て!!」
RHH「待ちませ～ん。行けー！ 我が大和艦隊よ!!」
beast「がー，終わるー！」
RHH「もらったー，って，あっ！」
beast「うふ」
RHH「なんだぁぁ，そのバリスタの山はぁ!!　い，いつの間にぃ」
beast「はい，ガレー部隊全滅ね」
RHH「猿芝居なんかしやがって…」



▲ガレーで攻めればバリスタ，騎士を送りこめばタワーという塩梅で膠着状態に

激闘そして…

RHH「ぬー，すっかり膠着状態に…」
beast「うむ。攻め手に欠くなぁ」
RHH「かくなるうえは……」
beast「かくなるうえは？」
RHH「えい！」
beast「あ―――」
RHH「うふふ」
beast「きたねぇ！　象徴なんか作りやがった……こうなりゃ，こっちも象徴を……っていまさら遅い――」
RHH「これを守り切ればオレの勝ち！」
beast「うおー，全部隊出動じゃぁ！」
RHH「くるならこいやぁ！」
beast「って，ああ，なんだその海岸線の壁の層は……攻めようがないじゃないか……計画犯だな」
RHH「十重～二十重～」
beast「くう……」
RHH「象徴のまわりも壁で固めたもんね～」
beast「……キミ，性格変わった……」
RHH「う……か，勝てば良いのだ!!」



戦い終わって……

ということで，今月も勝ちました！
しかし，なにやらわたくし，このコーナーで連勝するうちに，どうも性格がゆがんでしまったような気もするんですが……いや気のせいですね。あ，でもそういえば最近，またbeastが口をきいてくれないような……うーむ。ま，それはひとまず忘れるとして……（笑）。
「対戦問屋」では『東風荘』につづき，読者杯を開催したいと考えています。使用するゲームは未定なので，もし「このゲームで対戦したい！」という希望があれば，どしどしお便りください。ゲームは古くても一向にかまいませんので。

目安箱

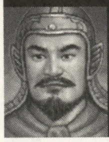
「対戦問屋」ではお便りを募集しています。コーナーの感想，読者杯の希望などなんでも結構です。E-Mailも受け付けていますので，ぜひご意見をお聞かせください。

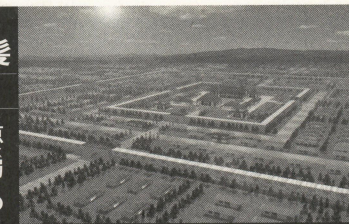
Mail to：rhh@alles.or.jp
〒141-8715
東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部
「対戦問屋」係

奥深い三國志の世界を骨の髄まで味わおう

新連載 月刊 三國志読本 1月号

今月のテーマ：
哀れ于禁／ヒゲと頭髪
文／源康史





98年12月号まで，“三國志の原典に迫る！”と題して続けてきた正史の視点から見た武将列伝のリニューアル版です。これまでは最も数が多いと思われる蜀ファンを意識して武将を選んできましたが，今回からは演義と正史にギャップのある武将やおもしろいエピソードを残した武将を中心に紹介していきます。

三國志武将列伝「于禁伝」

現在の小説や漫画のほとんどの原作と考えていい『三國志演義』は蜀の劉備を正統とする立場で描かれています。そのため，本来後漢を正統に継承したはずの魏の曹一族以下配下の武将に至るまで，逆に正統に扱われていない時代が長く続きました。これは弱いほうを応援したくなる判官びいき思想からきているもので負け続けた蜀のほうが，後世の民衆に人気がありました。また，その根本を作ったといってもいい講談師もそのほうがネタになると考えても不思議ではありません。それがもとにできたのが三國志演義ですから魏の武将が損をしてしまうのは仕方ないですね。

損した武将の第1回ということで，名将でありながら二流の武将として描かれてしまった于禁を紹介します。

魏の五大将の筆頭！？

于禁は字を文則といい，魏の五大将（他に張遼，徐晃，張郃，楽進）の中でももっとも早く頭角をあらわした最古参クラスの武将です。黄巾の乱で鮑信に従って活躍したのが初陣だと思われます。曹操に面会してすぐに軍務副官に抜擢されるなど，すでに才覚豊かな人物でした。濮陽での呂布との戦いでは，2か所の敵陣を破り，さらに別働隊としても活躍するなどして曹操の信任を得ます。

黄巾の乱が収まっていたとはいえ，その残党の数は多く，張角という軸を失った集団は手がつけられませんでした。曹操はこの黄巾残党討伐に力を入れ，于禁は先頭に立って討伐に貢献します。于禁は敵の首領をことごとく斬って，残党はすべて捕虜とするなど大活躍を見せます。

これにより，校尉（部隊司令）に昇進するわけです。

ではここまで演義ではどう描かれているのでしょうか。徐州攻めの先鋒として参加。濮陽の呂布に夜襲をかけたが，陳宮に見抜かれて敗れた……。これだけです（笑）。哀れ于禁！

古の名将も及ばない

曹操が張繡との戦いで敗走し，息子の曹昂と典韋を失った戦いがありますが，于禁が手勢数百で救援に駆けつけ，壊滅を免れました。このとき，青州兵（降伏した黄巾を再編した屈強の兵）が曹操の厚い待遇を鼻にかけて，味方に対して略奪暴行を行なっていました。于禁はすかさず青州兵を攻撃し，略奪行為を中止させましたが，青州兵は曹操に訴えてしまいました。于禁は弁明しようとせず，曹操の聡明さを信じ，かくて予想どおり曹操は于禁を許したばかりか最大の賛辞で褒めたたえました。「古の名将でも上に出る者はいない」と。さらに益寿亭侯という爵位まで賜り，曹軍における于禁の存在はますます大きなものとなります。

ここまでの話もやはり演義ではまったく語られていません。哀れ于禁！

その後，呂布を捕らえることに貢献し，袁紹との官渡の戦いにおいては各地を転戦し，ことごとく勝利を呼び込み，偏将軍にまで昇進する活躍を見せます。このときの于禁の戦いを一つ一つ挙げるとキリがありませんが，これまで于禁は常勝だったことがわかりますね。

軍規に厳粛な鬼軍曹

旧友の昌豨を斬ったという話があります。反乱した昌豨が討伐軍の将であった于禁に投降したのを「包囲されたからという降伏は許されない」という軍規に照らし合わせて処刑したという話ですが，軍規に厳しすぎることが，正史注を記した裴松之に批判されています。曹操は真面目な于禁をますます重く用いるようになりましたが……。

その後も華北の平定に転戦し，一度として曹操の期待を裏切らず，曹操が兼ねてから嫌っていた朱霊の軍勢を于禁の配下にしましたが，朱霊やその部下は文句一つ言わなかったといいます。鬼軍曹という言葉がありますが，于禁はまさにそんな感じで人々に恐れられていたのです。

そしてついに左将軍にまで出世し，軍の中枢を握るに至ります。もちろんこんな話は演義にはありません。哀れ于禁！

哀れな最期

赤壁の戦いに関しては正史には于禁の記述はありません。もともと赤壁の戦いは正史では全体的に記述が少なく，于禁は参加してなかったと思われます。演義では水軍都督の後任として登場しますが，まったく活躍を見せず，その後馬超との一騎討ちでは十合もたず敗走するといった引き立て役まで演じてしまってます。

正史ではいよいよ最期のシーンに入ります。曹仁の守る樊城に援軍として駆けつけます。しかし長雨によって于禁軍は水没し，ついに関羽に降伏してしまいました。このとき新参の武将龐悳は降伏せず討ち死にしたので，曹操は于禁に失望し，悲しんだといわれています。

文帝（曹丕）が即位すると，呉に捕虜となっていた于禁は魏に送還されます。曹丕は表向きは寛大な態度をもって，ねぎらいましたが，曹操の墓参りに行くよう命じます。墓所の壁には関羽が勝ち誇り，龐悳が怒り，于禁が降伏している姿を前もって描かせていました。于禁はそれを見て屈辱のあまり死んだといわれています。厲侯と諡されましたが，厲には，災いや悪魔などの意味があります。いかに最期が惨めとはいえ，魏随一の名将に対しての曹丕の仕打ちは後世になって非難されています。

敵に降伏する名将は古来いくらでもいる中，于禁だけ特に後世貶められているのは，三國志演義や講談の影響が大きいといわざるを得ないでしょう。

哀れ于禁！（笑）（しつこい！）

三國志おもしろ裏話

ヒゲと頭髪

三國志に登場する武将は映像・漫画・ゲームどのメディアでもみんなヒゲをたくわえてます。これはヒゲを生やすことが男の象徴であり，立派に見えるからというのはどこの国でも一緒ですが，中国人はもともとヒゲは薄いのです。ですから余計に生やすことの重要性は強かったのでしょう。中には腰のあたりまで伸ばす人もいたといわれています。この時代ヒゲを伸ばさなかったのは，ヒゲが生えない宦官くらいのものでした。

三國志でもヒゲに関して語られている武将が何人かいます。美髯公の関羽，紫髯の孫権，虎鬚の張飛などがいます。中でも関羽のヒゲはひときわ立派で，美髯公と評したのは演義では後漢の献帝で，正史では諸葛亮が「髯殿」と呼んでいました。

ここで気づいた人がいると思いますが，普通ヒゲを漢字で書くと髭ですね。これは口ヒゲのことを指します。全体のヒゲを指す場合にも使っていますね。そして髯は頬ヒゲ，鬚があごヒゲとなります。

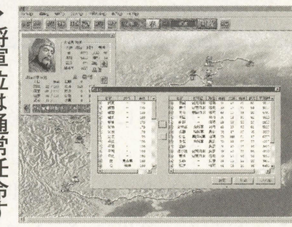
ヒゲだけでなく，頭髪に関してもおもしろい話があります。古代中国では頭髪は父母からもらったものとしてむやみに切るのは命を断つに等しいとされていました。

曹操が田畑を荒らしたものは斬罪とするとし，農民を安心させましたが，突然曹操の馬が暴れだし，田畑を踏み荒らしてしまいました。曹操は規律どおりに自決しようとしますが，家臣に止められ「法は尊きには用いず」という古来の慣わしに従って，首の代わりに頭髪を切ったのです。散切り頭の現代の我々にとっては考えられないことかもしれませんが，日本人も江戸時代までは髪は伸ばし，おいそれと切るような習慣はなかったのです。

また，この風習を逆手にとった戦いもありました。魏の大司馬曹休は呉征伐に赴いたときに，呉の周魴が投降してきました。実はこれは偽りの投降で，曹休も当初は疑っていたものの，周魴は頭髪を切って真実であることを証明し，すっかり曹休は信じ込んでしまい，結果戦いに敗れてしまいました。いかに頭髪の存在が大きいかこの戦いからもわかりますね。



◀見てのとおり，宦官の張譲にはヒゲがない。つけてもこの顔じゃ関羽には遠く及ばないだろう（笑）



▶将軍位は通常任命するものが皇帝を擁していないといけない。勝手に名乗る者もいるが……



◀諸葛亮におだてられて舞い上がる「ヒゲ殿」。知力は低くないが単純のようだ（笑）

三國志豆事典　むずかしい用語を解説

[校尉]

軍の中でもかなりの高官にあたり，後漢末に曹操や袁紹が西園八校尉として，その位にありました。校尉にまで上がれば，名前も残るというものです。

[将軍]

物語の中では簡単に将軍と呼んでいる場面がありますが，日本における将軍のように国の中枢を占める軍の重鎮のみが任命されるものです。裨将軍や偏将軍は将軍位の中では最下級クラスです。

[大司馬]

将軍を含めた軍を統轄する最高官。大将軍とほとんど差がなく，ほぼ最高位と考えてよいでしょう。魏では曹仁，曹休，曹真らの名将が歴任しました。

[魏の五大将]

正史の列伝は同じような位置づけにある武将をひとまとめにして区切っています。それを便宜上で呼んでいます。蜀の五虎大将もこの論理から来ている呼びかたで演義特有の呼び名となっています。

[字] [諱]

中国人の名前は元来，姓と名（諱）と字があります。諱というのは故人の生存時の名のことを指します。字は本名の代わりにつける名前で通常元服すると与えられ，周りの人々は字で呼ぶのが礼儀です。諡は諡号ともいい，死後に与えられる名のことで，生存時の印象からつけられることが多いようです。侯や王がつくのは爵位付きということで，かなりの名誉です。

★ ★ ★

今月はここまでです。このページは読者と密接なページにしていきたいと思っていますので，お手紙をお待ちしています。イラストももちろん掲載します。新企画の提案やご意見などもお待ちしています。私のホームページでも募集していますので，ぜひ遊びに来てくださいね。アドレスは http://minamoto.hypermart.net/minamoto/ です。
メールでのご意見もお待ちしています。
minamoto@china.club.or.jp

今月の一冊！

コーエー刊行のコミックシリーズ「三國志曹操伝」を紹介します。今月紹介しているゲーム「三國志曹操伝」の漫画版です。

作画は「空手バカ一代」「ワル」などの代表作でアクション・ストーリーの巨匠として知られる，影丸穣也氏。書き下ろしならではのボリュームとテンポが最高です。

「三國志曹操伝」のストーリーは曹操の青年期が中心で，曹洪が弟分として登場します。董卓暗殺未遂における貂蝉とのかかわりや，雌伏している曹操など，演義では描かれなかった場面もおもしろく描いています。実際演義の設定で貂蝉と曹操が何かあったと考えても不思議ではありませんから，細かいエピソードを求める三國志ファンにはうれしい限りです。

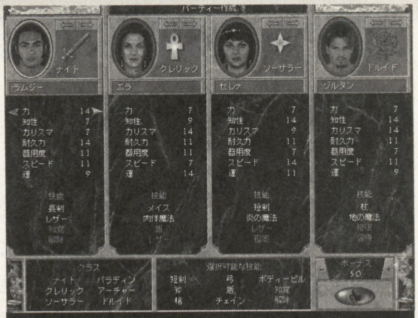


◀1冊で完結するので，曹操のすべては描かれてないが，斬新な内容はオススメ。続刊求む！

※画面写真は，コーエー発売Windows95/98版『三國志VI』より

マイト&マジック6

必勝サバイバル・テクニック講座(第1回)



■イマジニア ■Windows95/98 ■RPG
■完全日本語版 10,800円 ■12月11日発売予定
★メーカー問い合わせ先:☎03-3340-8900

ついに日本語版が登場する『マイト&マジック6』。超一流のグラフィックとサウンドを誇るこの作品は，難易度においても一級品だ。ゲームの奥の深さと真の魅力を知るためにも，本コーナーでテクニックを学べ！ (文／煌竜&桂 令夫)

故郷奪還のために!! 愛と勇気の三箇条

コンピュータRPGが語られるときに，「なんでゲームにほかの冒険者が登場しないんだ？ そっちが先に世界を救ったりしないのか？」という疑問が生まれることがある。演出やバランスの都合だとか言ってごまかすのがふつうだが，本作では迷わずこう答えられる。「自分たち以外は，みんな死んでしまったのだ」と。

なにしろ本作は「どこにでも行けるが帰ってこれない」自由放任なシステムをとっており，突然の強敵や凶悪なワナのために1分もしないうちにパーティが全滅することも珍しくない。ゲームクリアまでには100回近い全滅を経験するのではなかろうか。もちろんそのシビアさがゲームの一番の魅力でもあるわけだが，不必要な死を回避し快適にゲームを進めるためには，左下の三つの心がまえが不可欠だ。

なお，パーティー・メンバーのうちふたりは，僧侶・魔術師両系統の魔法を使えるようにしておこう。戦闘不能状態から復帰できるチャンスが増えて便利だ。

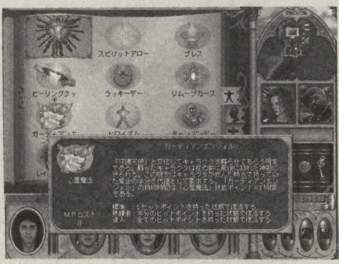
また，ゲームがはじまったら，街のギルドで「取引」の技能を早めに収得しよう。訓練や売買の料金がすべて割引になるので，すぐにモトがとれるぞ。

第1条 10分に1度は記録せよ。ただし重ね書きは不可
第2条 遠くから一方的に攻撃せよ。接近戦はいつでもできる
第3条 3割の余力を持って撤退せよ。逃亡は恥ならず

●第1条について●

のっけから「死を回避するため」という言葉を裏切るようだが，これがゲームの真実。とにかく敵が強いうえ，ふだんはリアルタイムで進むので，突発的な事態に「プレイヤーが」対応できないうちに，キャラが死ぬことは珍しくない。

だが，ただセーブすればいいというわけでもない。なにしろ昨今の日本製RPGでは駆逐(くちく)された「ハマり」が，『マイト&マジック6』には存在するからだ。知らずに危険地域に入りこんでセーブしたあと，「生きては帰れない」ことに気づいたとしたら？ 所持金を没収されて最初の町からやりなおすのがイヤなら，セーブはこまめにしよう。5か所以上にわけて。



◀「ガーディアンエンジェル」の魔法があれば半額没収ですむが……



◀弓と技能はアイアンフィスト城下で手に入る

●第2条について●

現実の戦闘では，剣よりも弓や銃のほうが有利なことが多い。リアリズムを信条とするこのゲームでもその原則は生きており，ゲーム中盤までは飛び道具，とくに弓が圧倒的に強い。

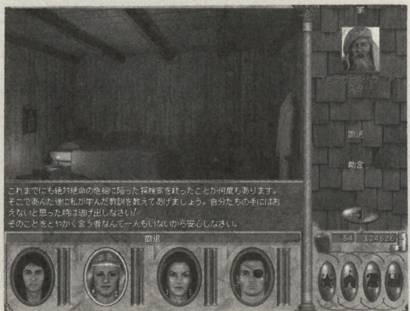
第1目標，全員に弓と弓技能。

第2目標，魔法「ファイアーボール」。

このふたつの入手が，ゲームの攻略スピードに直結する。欧米人サイズ(?)で設計された巨大なダンジョンでは，敵を遠くから攻撃できる機会はかなり多い。「逃げては撃ち」をくり返していれば，かなりの強敵も無傷で倒せる。魔術師や弓兵を相手にするときは別だが，基本的に接近戦は最後の手段と心得よう。

●第3条について●

このゲームでは，ふつうのRPGのように1か所に止まってコマンドを実行するフェイズ・モードと，いわゆる『DOOM』タイプのリアルタイム・モードのふたつを自由に切り替えられる。つまり，こちらが「止まらない」かぎり，敵は画面内を歩きまわっているのだ。アクション・ゲームの腕しだいではわりと簡単に逃げられるのだが，逆にうしろにまわりこまれてしまうと物理的にジャマされて逃げられなくなる。囲まれても一度は突破できる力があるうちに，街に帰還しよう。



▲「逃げるのを恥と思うな」と力説するNPC。制作者も公認のプレイ・スタイルだ

ニューソーピガルの歩きかた

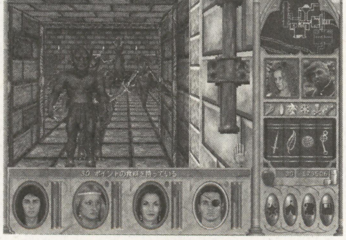


ゴブリンウォッチ攻略

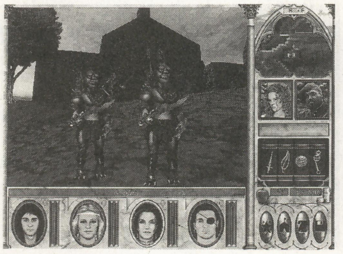
ダンジョンでは野外より注意点が増える。ここで実際に学んでおこう。

●曲がり角では止まれ！

ダンジョンでは曲がり角にくるたび，いったんフェイズ・モードに切りかえ，ゆっくり左右を警戒すべし。リアルタイムのまま進めていると，横から奇襲を食らうことがある。



▶ゴブリンウォッチの砦。最初のダンジョンだ



◀「背後をとらせない」戦いかたを覚えよう

●上下を見ろ！

コウモリやネズミは視界の上や下から襲ってくる。ウィザードアイの呪文をかけておけば右上のレーダーで相手の位置を確認できるが，呪文がない場合，ダメージを受けたらすぐに上下を見ること。

●耳をすませ！

「音」は重要な手がかりだ。扉の向こうから無数のネズミの鳴き声がしたら，そこにはネズミがいる。スピーカーはつねにオンにしておこう。



◀船でミストの島に行ける。街は魔法関係が充実

とにかくクリック！

この世界には，クリックで取れたり飲めたりするものがたくさんある。リンゴの木をクリックすると食料になり，船をクリックすると島に行け，泉をクリックすると魔法の水を飲める。とにかくクリックしてみよう。……セーブしてから。



▲この間道を抜けた先は，見渡すかぎりの魔道士の海。低レベルで行くと死ぬ

困ったときの㊙テク

このゲーム，今回の地図の範囲内ならどこからでも解けるがラクな道順はある。

①誰かひとりに「解除」の技能を取らせ，余裕があれば鍵開け上昇系の人材も雇う。町役場でゴブリンウォッチに関するある依頼を受ける。

②ゴブリンウォッチへ行く。城のまわりのゴブリンが動き出すので，遠距離でHPをケズり，接近戦でトドメを刺す。

③なかに入り，右手の扉を通って，きたない部屋へ。無数のゴブリンがいるので，街と往復しつつ，数回にわけて倒す。

④部屋の（ワナのついた）宝箱を開ける。財宝もあるし，役場に届けると大金がもらえる「暗号表」もある。

⑤馬車でアイアンフィスト城に向かう。歩きだと無数のバーの信徒に殺される。

⑥城下で全員，弓の技能と弓を買う。

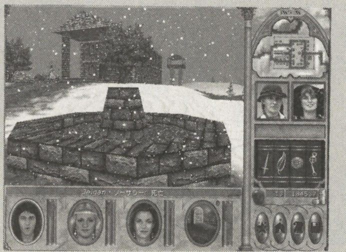
⑦歩きでもどる。無数のバーの信徒に襲われるので，あたかもシューティング・ゲームのごとく弓矢で返り討ちにする。

これで経験値も金もガッポリ入る。序盤でつまった人はやってみてほしい。

エンロス“迷”所紹介　“一撃必殺の泉”

この世界のほとんどの街には泉がある。体力回復などの効果があって便利なのだが，なかには困ったものもある。たとえば写真の泉。飲むと一時的に力が増えるが，ささいな副作用がある。死ぬのだ。

「は？」と思ってはいけない。この〝一撃必殺の泉〟（筆者命名）のほかに〝一撃根絶の泉〟〝一発ダンジョン中央にワープの泉〟〝一瞬で敵に囲まれましたの泉〟など，バラエティ豊かな泉が各地にある。飲む前にはセーブを忘れずに！



◀ホワイトキャップの街の問題の泉。なぜ町中に？



現場監督はつらいよ
～新米監督奮戦記～

現場監督となってビルをガンガン建てまくる現場監督SLG『はなまる工務店』。みなさんは快適な現場監督ライフを満喫しているだろうか？ 今回は思うように作業がはかどらない新米監督に，序盤のアドバイスをささげよう。（文／山田真也）

はなまる工務店
～めざせ！日本一の現場監督
■アートディンク ■Windows95／98
■SLG ■10,800円 ■発売中
★メーカー問い合わせ先：☎043-299-7890

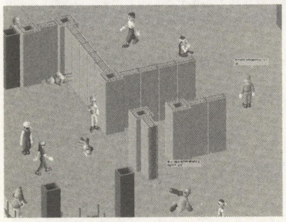
現場をよく見て，よい指示を（標語風）

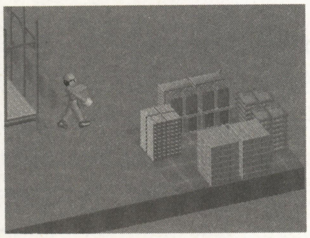
現場監督は，基本的に管理することがお仕事である。たとえ作業が遅れていようとも，自分で鉄骨をかついだり壁を塗ったりすることはできないし，建物の内壁の配置や作業範囲の設定なども，すべて職人まかせになる。現場監督がすべきことは，あくまで現場をよく見て，的確な指示を出すことなのだ。現場を四六時中観察し，状況に合わせてコーンや援軍などの機能をうまく使えば，職人がサボることもなく，現場はスムーズに動いてくれるぞ。

ちなみに，いくつかの機能は特定のキーを押すだけでも実行できる。マウスを操作する必要がなく，現場を見ながらの調整もできて便利だ。右上の表を参照して，キーと機能の対応を覚えよう。



◀特定の機能は，キーひとつで代用できるのだ


▲現場の観察と指示をおこたると，職人たちはサボリ放題

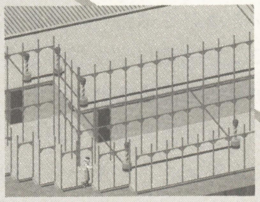

▶資材置き場の設置などは，休み中も実行可能だ

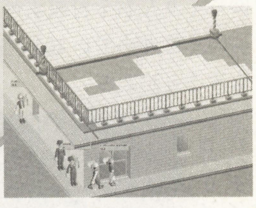
●簡略化されたコマンド対応表●

キー	機能
Page Up	設計セクション時，編集する積み木の階層を上げる
Page Down	設計セクション時，編集する積み木の階層を下げる
F11	設計および建設セクション時，ビューを左に回転させる
F12	設計および建設セクション時，ビューを右に回転させる
＋(テンキー)	建設セクション時，時間の経過速度を速くする
－(テンキー)	建設セクション時，時間の経過速度を遅くする

屋上作業はちとやっかい

先月号でもふれたように，屋上部分の作業は直接屋上で行なうのではなく，すぐ下の階で進められる。具体的には「骨組み」「床」「外装」の3工程があり，それぞれ協力会社がほかの作業をすべて終えてから，最後にやっと取りかかってくれる。また，作業範囲自体は屋上に設定されるため，ほかの作業範囲とのバッティングも多く，思うように作業が進まないのだ。

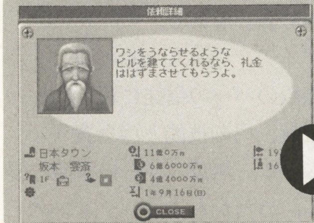

◀作業範囲が重なるケースは日常茶飯事


▶屋上の外装は一番最後まで残る作業だ

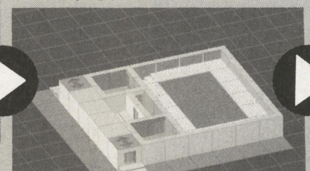
はなまる番外編 ちょっと優雅なオフィスはいかが！？

依頼主の希望を聞き，それに沿ったビルを建設するのが建設会社のつとめ。だが，自分のワガママも多少は組み入れたいところだ。そこで，敷地面積と階層だけは希望を聞き入れ，あとは特殊部屋などを好き勝手に盛りこみ設計してみよう。こちらのテキトーな設計が，意外にも依頼主に好評だったりする場合もあるのだ。

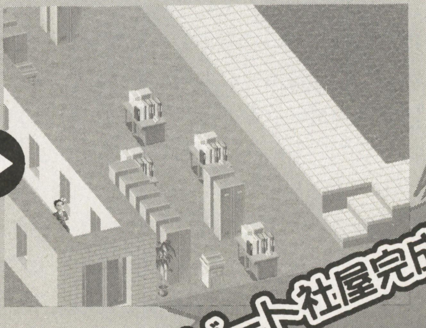
ちなみに写真のリゾート社屋の場合，納期より2か月半も早く全工程が終了しました。依頼主は大喜びで，後払金を2倍にしてくれましたとさ。めでたしめでたし。



▲なに？ ワシをうならせるようなビル希望!? よっしゃ，うならしたろやないけぇ!!


▼とりあえず敷地の大部分をプールに設定。社屋は横に申しわけ程度に作っときます


▲プール部は「骨組み」「配管・配線」「床」の3工程だけなので，アッという間に完成だ


リゾート社屋完成!!

前半のキャンペーンマップはこう管理せよ!!

このゲームは，ふだんの生活ではあまりなじみのない建設現場が舞台なので，イキナリ現場に放り出されても何をすべきかよくわからない。そこでまず遊んでほしいのが，8種類あるキャンペーンマップだ。このマップを順に進めていくことにより，少しずつゲームの効率的な進めかたがわかるようになっている。具体的には，前半四つのマップで各種機能（コマンド）の使いかたを理解し，後半四つのマップでそれらを駆使して目標を達成していくのだ。初心者はまず前半のマップを何度もくり返しプレイして，ゲームのコツをつかむといいだろう。

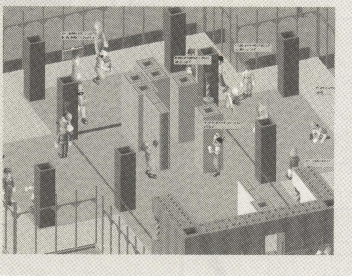


◀なかには賞の獲得が目的のキャンペーンマップも

はなまる工務店誕生

クリア条件:建物をひとつ完成させる

このマップでは，ほとんどの機能は使用できない。できることと言えば，せいぜい依頼を選ぶことと休憩所を設置することぐらい。あとは本当に見ているだけである。ここで一番大事なのは，依頼の選択を誤らないこと。依頼はなるべく契約金が多く，かつ納期が遅いものを選ぶべし。また，このマップで現場の見渡しかたや作業工程，こまかな操作などにも慣れておこう。


◀各工程での職人の動きなどを，ここで覚えよう

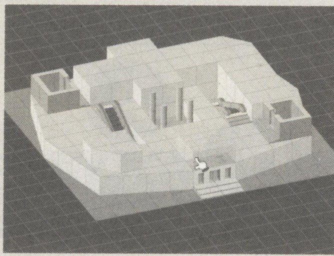
背中にのぼりを，心にのれんを

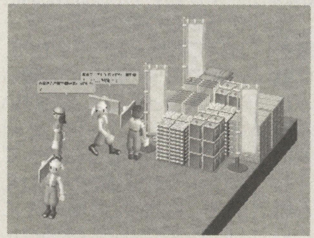
クリア条件:自社のランクをDからCに上げる

このマップからは「のぼり」「のれん」「資材置き場」など，使用可能になる機能が一気に増える。また，2階建て以上の建物が建造でき，設計も可能になるなど，ようやく本格的な建設が楽しめるようになるのだ。腰をすえて挑もう。

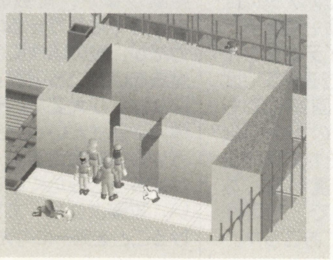
資材置き場とは，マップに最初からあるもの以外に，臨時の資材置き場を増設する機能。のぼりとは，資材置き場を使用する会社を特定できる機能だ。とくに敷地面積が広い現場では，資材置き場を増設することで大幅な時間短縮につながるので，早めに増設しておきたい。

のれんとは昇降設備の使用権を特定する機能。コーン同様，職人の効果的な振りわけに活用すべし。


◀設計はセンスが大事。美的感覚を反映させるのだ


▲資材置き場を増設しても，のぼりがなければ使用できない

▼のれんは工程順に使用可能な会社を設定していくといい

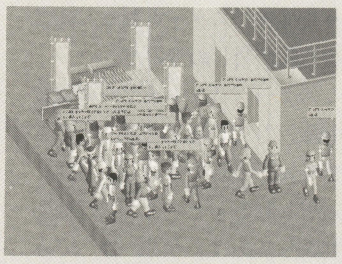


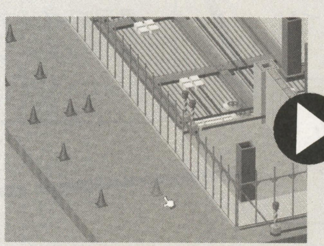
コーン大作戦！

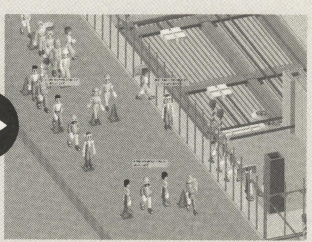
クリア条件:自社のランクをEからDに上げる

このマップからは「コーン」という機能が使用可能になる。以後は段階的に使用可能な機能が増えてくるので，その機能の使いかたを十分把握してから，つぎのマップに移行しよう。

コーンとは，先月号でも説明したように赤い円すい状の物体で，特定の会社または作業に属する職人を呼び寄せる効力がある。職人は作業に入る前に，かならず資材置き場から資材を作業範囲に運び入れるのだが，何十人もの職人が資材置き場付近に無秩序に群がると，大渋滞を引き起こすことがある。そこで，コーンを使って職人のルートを指定すると，無用な渋滞も解消できるのだ。コーンはほかにも，さまざまな局面で活用できるぞ。


◀資材置き場の渋滞は，作業を遅らせる深刻な問題だ


▲作業範囲を確認しつつ，コーンを順番に並べておくと……

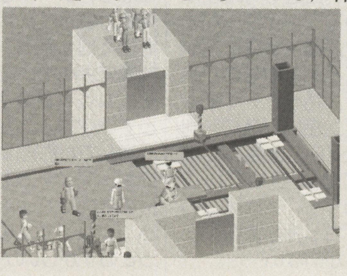

▲コーンに沿って職人が移動するので，簡単に誘導できるのだ

必殺！臨時昇降設備

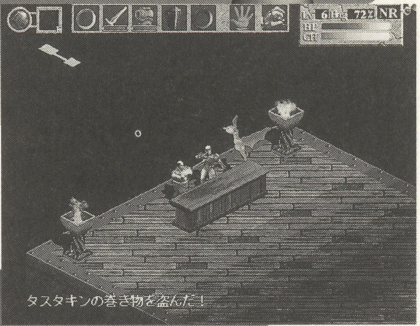
クリア条件:自社のランクをCからBに上げる

このマップからは，「臨時昇降設備」と「援軍」という機能が使用できる。臨時昇降設備とは，建設中のみ設置する昇降設備のことで，ビル完成後には取り払われる。ビル内に設置する昇降設備だけでは数が足りないことが多いので，作業が遅れはじめないうちに設置してしまおう。

援軍とは，文字どおり特定の工程の人員を増援すること。作業の遅れを人海戦術でカバーするのだ。


◀臨時昇降設備は3階建て以上のビルでとくに役立つ

エルダーブレイズ
冒険者の記録



ちわー，またまたやってまいりました，「エルダーブレイズ　冒険者の記録」です（覚えてる人いるかなー？　ドキドキ）。今回も攻略半分，お笑いネタ半分とバランス良くお送りしていきまーす。

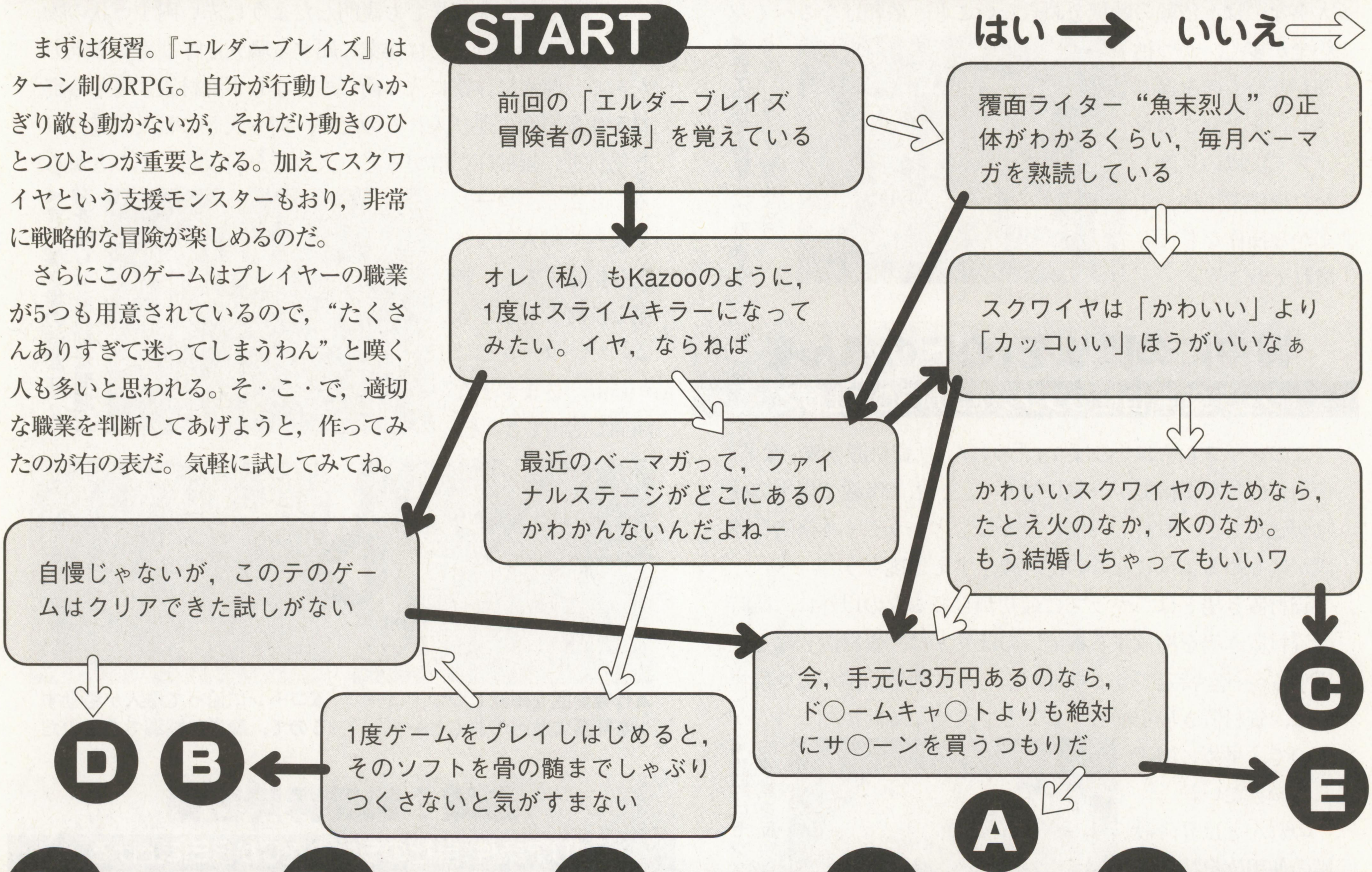
（記録者／カゾーじゃないよカズーだよ・Kazoo渡辺）

エルダーブレイズ
■日本クリエイト■ターン制ダンジョン探索型RPG■9,800円■発売中A★メーカー問い合わせ先：☎0729-90-2525

キミに合った職業はどれかな？

まずは復習。『エルダーブレイズ』はターン制のRPG。自分が行動しないかぎり敵も動かないが，それだけ動きのひとつひとつが重要となる。加えてスクワイヤという支援モンスターもおり，非常に戦略的な冒険が楽しめるのだ。

さらにこのゲームはプレイヤーの職業が5つも用意されているので，“たくさんありすぎて迷ってしまうわん”と嘆く人も多いと思われる。そ・こ・で，適切な職業を判断してあげようと，作ってみたのが右の表だ。気軽に試してみてね。



Aタイプのキミは ファイター

正統派のキミには，あまりこまかいことを考えずに突き進めるファイターがオススメ。武器，防具に関しても，ほとんどのものが装備可能だ。拾ったアイテムはガンガン使い（名前を判別するため），出会った敵はことごとく倒していこう。そのうち，人はキミのことを「ゴリ押し大将」と呼ぶにちがいない……。

Bタイプのキミは シーフ

すべてのアイテムを集めるなら，シーフが一番。特殊能力の「ピックポケット」を使えば，敵モンスターやNPCの持ち物だって奪えるぞ（ショップの主人からだってOKだ）。しかも，いくら盗んでも称号はそのまま。でも，アイテムを集める以外の能力はパッとしないから，クリアするのはちょーっとむずかしいかも……。

Cタイプのキミは アーチャー

「ス，スクワイヤーっ」と抱きつきたくなる衝動に駆られているアナタにはスクワイヤに命令できるアーチャー。アイテム士タイプ(後述)を引き連れて，武具の耐久値を回復してもらいつつ進むのがいいだろう。ただ，それにはスクワイヤの忠誠度が高くないとダメなので，普段からかわいがっておこうネ。

Dタイプのキミは ウィザード

テクニカルに攻めたいなら，やはりウィザード。遠距離攻撃や，複数の敵をまとめて攻撃できるのは魅力だが，敵の属性に合った魔法をいちいち選択するのはなかなか大変だ。それに体力の低さといったら，もう少し体を鍛えろよ，と思わず突っこみたくなるぐらい。攻撃よりも，まずは避けることを第一に考えよう。

Eタイプのキミは ノービス

是が非でも苦労したいという変わり者のキミはノービスで貫きとおそう。ただ，一度でも他の職業に転職してしまうともうもどれないので，まるで『ドラ○エI』で武器を装備せずに戦っていくような緊張感が味わえるぞ。空腹度と引きかえにHPを回復できる「ミラクルヒール」をうまく使えるかどうかがカギだろう。

さて，冒険のつづきだ！

〈ATTACK 5〉

あれから何度か地下10階に降り，転職するための宝石をすべて手に入れたKazoo。このままノービスでのクリアも考えたが，「片寄らずにみんなにいろんなことを伝えなきゃダメだよねー」なーんて勝手な言いわけを作って，さっさとファイターに転職。よーし，これでダンジョンになぐりこんでみるかい！

まず地下1階。ウム，たしかに強い！　ファイターというのはダテじゃない！　目の前の敵はすべて撲殺，いなければこちらから探し出しては即・滅・殺。しかし，かなり爽快に大虐殺（←ひでぇ）をくり返していると，突然画面がフラーッシュ。

「うおー。モンスターの呪いかー？」

ちがった。な，なんかスクワイヤがゴツくなってるー（①）。ナンデ，なんでぇ？（しっかりマニュアルを読んでなかった）　ま，まぁいい。しかーし，これだけは言わせてもらおう！

「オレの“かわいい”スクワイヤを返せーっ!!」

〈ATTACK 6〉

なーんか最近7～9階でやられてばかり。でも，さすがに地下5階あたりまでは余裕なのでダラダラとプレイ。しかし，気がつくと攻撃が敵に当たってない！……って，そりゃそーだ。CH（疲労度）のゲージが振り切ってるんだモン。なんとか回復せねばと逃げているうちに，部屋のスミで敵に囲まれてしまった。この窮地を脱出する方法は……（脳ミソがフル回転中），何もない！

もはやKazooは，死を待つだけでしたとさ。シクシク（泣）。

〈ATTACK 7〉

調子がもどってきたのか，久しぶりに地下10階を突破。スクワイヤも元気だし，イイ感じ。そんなKazooを祝福するかのように宝箱が置かれていた。「ウム，いい心がけじゃ」と，スキップしながら（←ウソです）近づくと，ガシッっとダメージ。

「ミ，ミミックだーっ」

一目散に逃げる。が，スクワイヤが勇敢にも立ち向かってしまい，玉砕。グスン，アイテムが～（②）。しかも，ここは地下12階。職業はウィザード。スクワイヤなしでこれからどうすんだ？

ドキドキしながら地下13階。逃げ腰ながらもなんとか進んでる。と，そこに見つけたのはファイターのNPC。やった，コイツと共同戦線を張ろう（③）。それからは，ときにはタテとなってもらい，ときには標的になってもらい，協力しながら（←どこが？）無事地下14階にたどり着いたのでした。

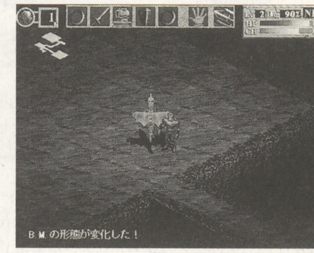
地下14階をしばらく徘徊（はいかい）してたら魔法陣を発見。こ，これでスクワイヤが復活だ～。……しかし，そんな幸せもつかの間だった。復活から数ターンで，画面外のドレイクが吐いた炎により，スクワイヤはまたまた死んでしまったのでした。合掌。

もうココまでくると頼るものもないKazoo。「はぁ～，またNPCでもおらんかな～」と都合のいいことを考えながらブラブラしてたら，ホントにいた！（←なんて運のいいヤツ）　ワーイと近づくと，またどこからかドレイクの炎が!!（←なんて運のないヤツ）　……スクワイヤの死から数ターン後，あとを追うようにKazooもあっさり昇天したのでした（しかし，このときはイロイロありすぎて疲れたよ）。

①スクワイヤ七変化

冒険中，スクワイヤは下記の4タイプのどれかに成長することがある。これはダンジョンに入る前に，ボーナスポイントをスクワイヤのパラメータに振りわけておくと起きる現象。タイプ決定の条件は下記のとおりだが，アイテム士だけは秘密。ヒントは全部のパラメータが？以上で，2つのパラメータが…。

で，オススメはやはりアイテム士タイプ。アイテム鑑定と武器&防具の耐久値回復が可能なのだ。



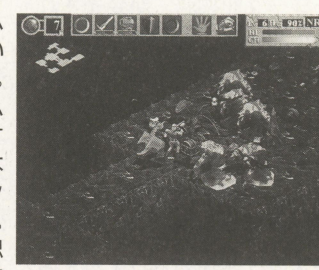
▲羽が生えて，大きくなったスクワイヤ。かわいくないよ～

●各タイプの条件

攻撃タイプ……パラメータ中，ATKがもっとも高くかつ8以上
防御タイプ……パラメータ中，DEFがもっとも高くかつ8以上
支援タイプ……パラメータ中，SPがもっとも高くかつ8以上
アイテム士タイプ……ヒ・ミ・ツ

②自滅もまた作戦ナリ

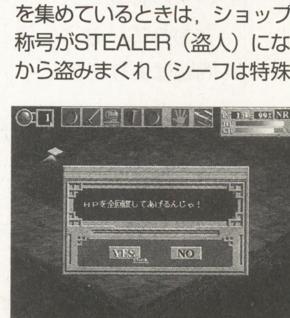
スクワイヤに食わせたアイテムは，スクワイヤが無事に帰らないかぎり倉庫にストックされない。彼が冒険中にヤラれるとアイテムがその場に散らばってしまい，すべて持ち帰るのが非常に困難になる。ならば，危険を感じたらスクワイヤより先に自滅するのも手。せっかく降りてきたのに～，と思うかもしれないが，こうやってでもアイテムを集めておいたほうが，結局は攻略がラクになるぞ。



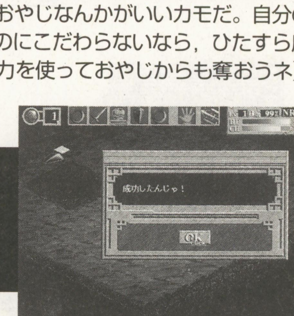
▲危なくなったら自滅もいい。ちなみに写真はモンスターハウス

③NPCを最大限に利用しろ！

『エルダーブレイズ』では，いろいろな場面でNPCが登場する。ならばコイツらを利用しない手はない。状況にもよるが，もっとも使えるのがファイターらしき冒険者。アイテムを先に拾われたりもするが，自分が弱っているときはタテとなってもらったり，手にあまるモンスターを倒してもらったりと，いろいろ利用できる。あとアイテムを集めているときは，ショップのおやじなんかがいいカモだ。自分の称号がSTEALER（盗人）になるのにこだわらないなら，ひたすら店から盗みまくれ（シーフは特殊能力を使っておやじからも奪おうネ）。



▲ダンジョン内には，魔法を唱えてくれるヤツもいるぞ

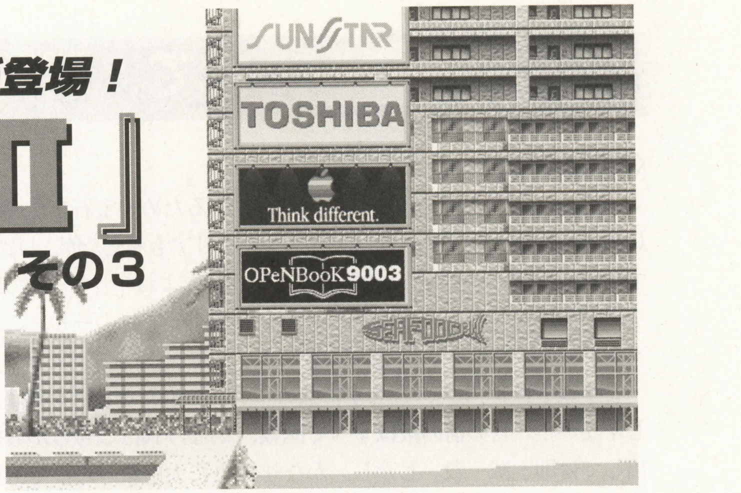


▲成功するとウレシイが，結構ミスも多いのだ

これぞシミュレーション・ゲーム
日本が生んだ世界的ゲームの続編が登場！

『ザ・タワーII』

このおもしろさを知ってもらいたい その3



■オープンブック9003 ■PowerMacintosh専用／Windows98/95版 ■SLG
■9,800円 ■MacOS7.5以降/メモリ12MB以上、HDD空き容量40MB以上
Windows98または95/メモリ32MB以上、HDD空き容量50MB以上 ■発売中

前回でVIPイベントも無事にこなし，残るはファイナル・アイテムの設置とタワーグレードを目指すのみとなりました。こうなったらゴールは目前。今回は，前回紹介しきれなかったイベントを中心に紹介したいと思います。(文／八雲晶)

お約束，ホームページのチェック

Windows版も無事に発売され，すっかりハマっている人も多いと思います。ホームページのチェックは済ませましたか? 一度見た人も，定期的に見るようにしましょう。

98年12月18日には“タワーキットCD「自由の女神」～ニューヨーク恋物語”が発売されます。価格は2,900円と低めに設定されています。

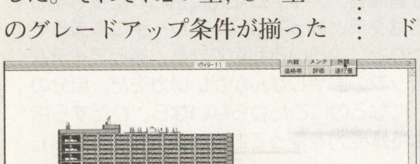
ちなみに，別途予定されている「東京タワー」では，ロングエレベータなる設備が追加される予定です。「東京タワー」を購入すると，新宿やハワイでも使えるようになります。ロングエレベータの詳細はまだ謎のままですが，これまでのエレベータ手法が，一気に変わってしまうほどの可能性を秘めているそうです。一度攻略したマップでも，追加要素でまたちがった遊びかたが楽しめるというのは，プラグイン構造のおかげといえるでしょう。



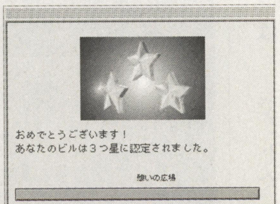
▲OpeNBooK9003のホームページは
http://www.openbook9003.co.jp

グレードがついに3ツ星に！

さて，前回はVIPに満足して帰ってもらうところまで進めました。それぞれ2ツ星，3ツ星へのグレードアップ条件が揃った時点で訪問してきますが，要領としてはどちらも同じことです。スイートルームがきちんとベッドメイクされていて，建造物内の人の移動がスムーズに行なわれていれば，ほとんど問題はありません。



▲9年目の外観。何やら屋上に門みたいなものが……?! 2人目のVIPが満足して帰ってくれたら，いよいよ3ツ星。さらなる拡張を目指して経営に励みましょう

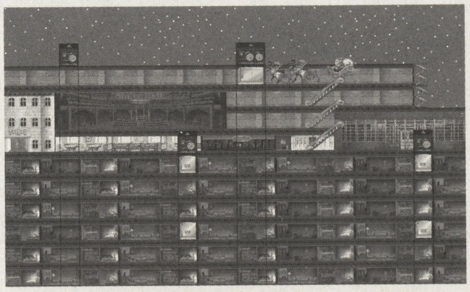


▲やっと3ツ星！ 最終グレードまであと一息

大小さまざまなイベントが発生

建造物内では，紹介済みのVIPやゴキブリ発生，風邪の流行などのほかにも，大小さまざまなイベントが発生します。大きなものとしては，後ほどくわしく紹介する火災やテロがありますが，小さなイベントもユニークなものが揃っています。

まず，冬になると空からやってくるのがサンタクロース。ハワイでこの格好はちょっと暑い気がするのですが……サーフィンに乗って飛んできたら，カッコよかったかもしれませんね。



◀空に見えるのは雪ではなく星です。ハワイですからね

そして，よくわからないのがレゲエのおじさん。レストランなどでパフォーマンスを披露しているようですが，周囲からはクレームが発生します。警備室を設置していればすぐにつまみ出されますが，彼の目的や運命については謎に包まれています。

うれしいイベントとしては，財宝の発見があります。地下を開発しているうちに，運が良ければ巡り合うことができます。まとまったお金が入ってくるので，お金に窮しているときには本当に助かります。

このほかにも，犬がうろついていたりと，気づかないところで思わずニヤリとする要素がいくつかあります。何するわけでもなく，普通に部屋を訪れていたりするので，よく観察してみてください。

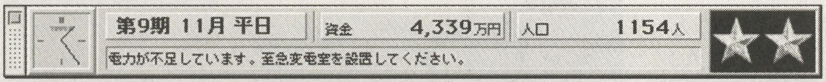


▲場所は決まっていないので，本当に運しだい

ちょっとびっくり，停電

建造物で必要とされる電力が大きくなると，変電室を要求されます。変電室の情報ウィンドウでは，使用電力と供給可能電力が比較できます。

拡張を続け，使用電力が供給可能電力を上回ると，ブレーカーが落ちて停電になってしまいます。ほんとんどの機能は停止してしまい，階段で移動できないフロアの住人は，非常階段から外へと避難してしまいます。ブレーカーを戻すことで，再び通電して機能を取り戻しますが，根本の解決にはなりません。停電してしまったら，必ず変電室の増資をして供給可能電力を引き上げてください。



▲ついに電力不足。変電室を設置しよう



◀事前に増資して，ブレーカーを増やしておけば安心

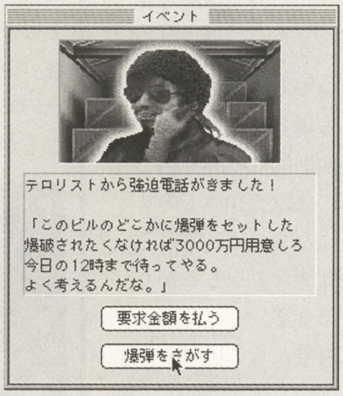
かなりびっくり，爆破予告

はじめて遭遇したとき，かなりびっくりさせられるのが，テロリストによる爆破予告。選べる選択肢は，犯人の要求どおりにお金を払うか，拒否して爆弾を捜索するかのいずれかです。

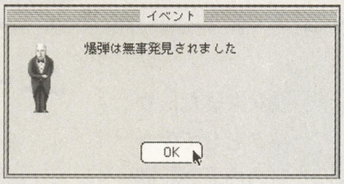
セコムルームを設置していれば，警備員に爆弾の捜索を行なわせることができますが，セコムルームの数が少ないと，建造物をくまなく探すことは不可能です。

ここで気をつけたいのは，予告されると同時に，警備員を残して全員が建造物から避難してしまうことです。捜索中も時間は経過していますから，この間ベットメイクはほったらかしで，タイミングが悪いとゴキブリが発生してしまいます。

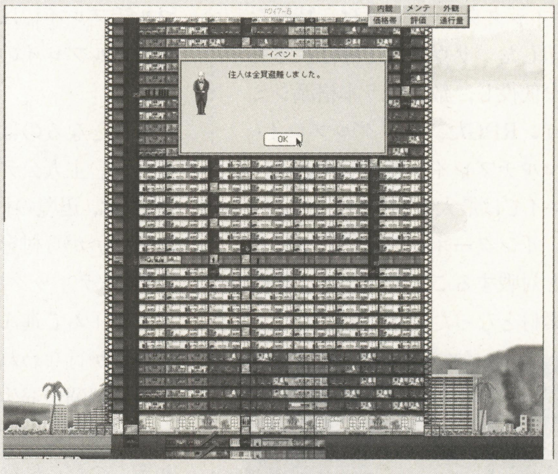
ハワイはホテル部分が多くなるので，建て直しの手間やお金を考えると，犯人の要求を素直にのむことをおススメします。犯人に払うのがどうしてもイヤな場合は，お金を惜しまずにセコムルームを増やし，早期発見の体制を整えましょう。



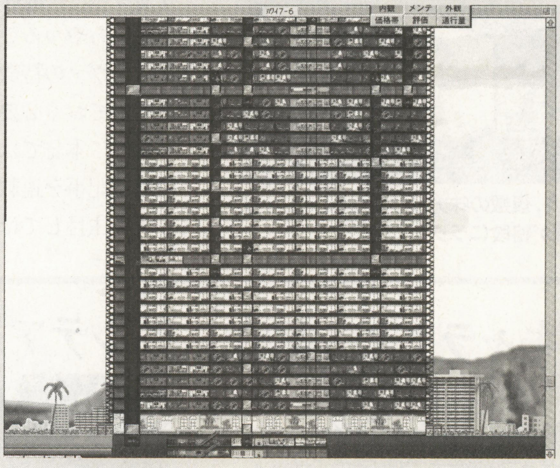
▲ついにテロ予告。落ち着いて対処しよう



▲無事に発見。破壊は免れたけど……



◀まずは住人が一斉に避難。このとき，非常階段は大混雑



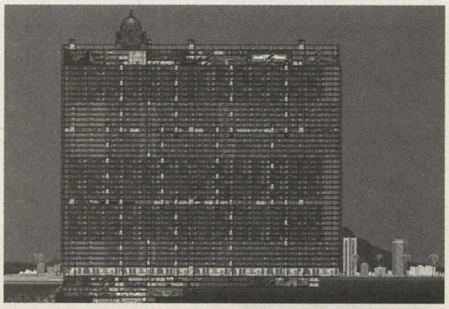
◀なんと，住人は1日避難したまま。ホテルではゴキブリが発生してしまった!

突然ですが，先月号の解答

これらのイベントは，何度か発生しますが，コツを掴んでしまえば最小限の被害ですませるはずです。高額の資金が必要になるので，いつでもお金を払えるよう，8千万くらいは残しておくようにしておきましょう。何事も，備えあれば憂いなしです。

さて，備えとは言えないかもしれませんが，前回の「建造物の両端ぴったりに，住居アイテムを置かないように」についての解答です。

停電・テロ・火災で共通するのは，階段以外の移動系のアイテムが停止してしまい，非常階段で住人が一斉に避難してしまうことです。フロアによっては，非常階段付近で渋滞が発生してしまいます。すでに避難しているであろう非常階段付近の住人に，なぜかストレスがたまってしまいます。おそらく騒音が原因と思われますが，実際，画面写真の撮影中にもコンドミニアムの住人が出ていってしまいました。



▲ちょっとだけゴージャスな雰囲気の夜景

攻略準備号

ミスティックウィーヴァ

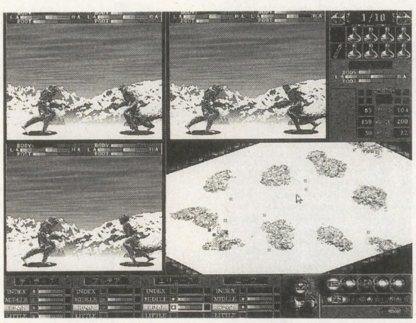
■シーズウェア／姫屋ソフト　■Windows95／98
■シミュレーションRPG　■6,800　■1月22日発売予定
★メーカー問い合わせ先：☎048-830-0036

〝魔合〞という，独特のシステムがおもしろい『ミスティックウィーヴァ』。今回は一部のユーザーにも配布されたβ版をもとに，このゲームを紹介するぞ。　（文／魚末烈人）



ミスティックウィーヴァってどんなゲーム？

『ミスティックウィーヴァ』は，特殊な指輪に封印した〝リヴァ〞と呼ばれるモンスターを使役し，敵と戦う本格派シミュレーションRPGだ。シングルプレイ・モードとマルチプレイ・モードがあり，マルチプレイでは最大4人でひとつのチームを組み，インターネットを通じてほかのチームと対戦することができる。今回の記事の素材となったβ版は，残念ながらマルチプレイには未対応なので，まずはシングルプレイのストーリーを紹介しよう。


▲1体の敵を，複数の味方リヴァで囲んで攻撃すると戦闘が格段にラクになる

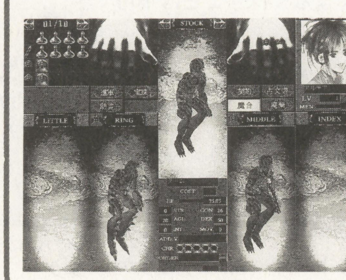
舞台となるのはカナンディスと呼ばれる大地。主人公ディラックをはじめとする5人は，辺境の村トゥルーで，狂暴化したリヴァから村を守るために戦うのだ。

『ミスティックウィーヴァ』の戦闘はリアルタイムで進んでいくので，ある場所で戦闘が行なわれているあいだに，別の場所で戦闘が発生する場合もある。また，2対1，3対1といった変則的な戦闘も起こりうるのだ。最終的には総勢10体ものリヴァをあやつることになるため，それぞれのリヴァの特徴や状態などをしっかり把握しておく必要があるぞ。

なお，本誌では来月号からこのゲームの攻略記事を連載していく予定なので，今後も注目してほしい。

魔合でGO！

敵のリヴァを捕獲した場合，そのリヴァを指輪に封印することによって，味方ユニットとして使役できる。そうして新たに仲間に加えたリヴァは，ふつうに戦闘に参加させることはもちろん，〝魔合〞というコマンドで，「ボディー」「右腕」「左腕」「足」といった各パーツを，味方リヴァのパーツと付けかえ，さらに強化することが可能なのだ。


◀組み合わせによっては，特殊能力が使えることも

登場キャラクター紹介

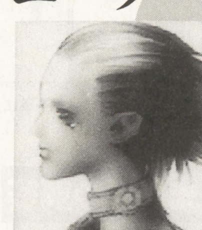
ここでは，β版に登場した仲間キャラクターを美麗イラストとともに紹介しよう。彼らはリヴァを使役する傭兵で，「ヴァルク」と呼ばれる。その能力ゆえに，国々から重用される反面，民衆からは敬遠されてもいるのだ。

アルテア



彼女もまた，ヴァルクとして生きる者のひとり。勝ち気で快活な性格で，ディラックとの会話に，その性格が表れている。

ニーフ



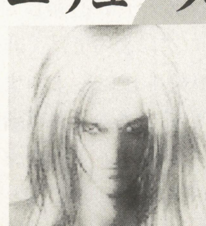
秀麗な容姿が特徴の種族，「ファリィ」である彼女は，物静かで思慮深い性格。エリューズとの会話は一見の価値アリだ。

ディラック



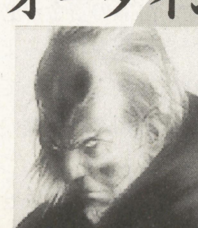
さすらいの若いヴァルク。トゥルーの村で雇われ，リヴァと戦う。意志が強く，一度決めたことはかならずやりとげる。

エリューズ



カナンディスの盟主国から派遣されてきたヴァルク。キザで軽薄な男だが，プライドは高く，決して人には弱みを見せない。

オーダイン



額に傷を持つ老ヴァルク。寡黙（かもく）で，確かな判断力を持つ。カナンディスでの名前のほかに，別の名を持つらしいが……。



ジョジョの奇妙な冒険 コマンド・リスト

■カプコン ■対戦格闘 ■12月上旬稼働予定

★メーカー問い合わせ先：☎06-946-3099

発売までいよいよ秒読み状態になった『ジョジョの奇妙な冒険』。このページには，とりあえず使用可能な9人＋1匹のコマンドを掲載した。弱中強の攻撃＋スタンドの全4ボタンという，カプコンの対戦格闘では特異な操作系だが，今から予習しておけば，ゲームセンターでとまどうこともないだろう（たぶん）。なお，システムや各キャラクターたちのプロフィールなどは，183ページで特集している。

空条承太郎（スタープラチナ）

スタンドラッシュ	→＋弱，→＋弱，中，中 →＋弱，→＋弱，中，↓＋強
オラオラ	↓↘→＋攻（スタンドモード時：攻連打）
マッハオラッ	↓↙←＋攻（スタンドモード時：2回まで連続入力可能）
スターフィンガー	→↓↘＋攻（ボタンを離すと発動）
★ブッツンオラ	↓↘→＋攻ふたつ
★スターブレイカー	↓↙←＋攻ふたつ（ボタンを離すと発動）

花京院典明（ハイエロファントグリーン）

スタンドラッシュ	弱，中，強 ↓＋弱，↓＋中，↓＋強
エメラルドスプラッシュ	↓↘→＋攻
タイラップスネーク	→↘↓↙←＋攻（ボタンを離すと発動）
法皇の結界	→↓↘＋攻（ボタン押しっぱなしでトラップに）
★半径20Mエメラルドスプラッシュ	↓↘→＋攻ふたつ （スタンドモード時：レバーで発射角度の変更が可能）
★インディーズアーム	↓↙←＋攻ふたつ （スタンドモード時：レバーでアームの操作が可能）

モハメド・アヴドゥル（マジシャンズレッド）

スタンドラッシュ	弱，中，強 ↓＋弱，↓＋中，↓＋強
クロスファイアハリケーン	↓↘→＋攻
ファイアウォール	→↓↘＋攻
炎の探知機	↓↙←＋攻（ボタン押しっぱなしで敵を追尾）
ファイアイーグル	空中で↓↘→＋攻
地獄の業火	→↘↓↙←＋攻
★ナパームボム	↓↘→＋攻ふたつ
★クロスファイアハリケーンスペシャル	↓↙←＋攻ふたつ

ジャン・ピエール・ポルナレフ（シルバーチャリオッツ）

スタンドラッシュ	↓＋弱，↓＋中，中 ↓＋弱，↓＋中，↓＋強
ミリオンスピット	攻連打
レイダーツ	←タメ→＋攻
シューティングスター	↓タメ↑＋攻（ボタン押しっぱなしでタメ撃ち可能）
針串刺しの刑	スタンドモード時に↓↙←＋攻 （攻3つ同時押しでフェイント）
★アーマーテイクオフ	↓↘→＋攻ふたつ
★ラストショット	↓↙←＋攻ふたつ

※「攻」は弱中強の攻撃ボタンの総称，「S」はスタンドボタン，★マークがついている技は，スーパーコンボゲージを消費する超必殺技です。

ジョセフ・ジョースター（ハーミットパープル）

スタンドラッシュ	弱，弱，中，強 弱，中，↓＋強
山吹色の波紋疾走（サンライトイエローオーバードライブ）	→↓↘＋攻
波紋のビート	レバー1回転＋攻
策士の業	↓↙←＋攻 （本体モード時：受け返し技／スタンドモード時：攻撃技）
青緑波紋疾走（ターコイズブルーオーバードライブ）	本体モード時に↓↘→＋攻
ハーミットウェブ	スタンドモード時に↓↘→＋攻後，←＋攻or攻連打
★師の教え	↓↘→＋攻ふたつ
★波紋疾走	レバー2回転＋攻

イギー（ザ・フール）

スタンドラッシュ	弱，中，強 ↓＋弱，↓＋中，↓＋強
サンドクラッシュ	←タメ→＋攻
サンドアタック	↓タメ↑＋攻
サンドクラッチ	→↘↓↙←＋攻
サンドマジック	→↓↘or←↓↙＋攻
★ビッグサンドウェーブ	↓↘→＋攻ふたつ
★サンドストーム	弱，弱，→，中，強

アレッシー（セト神）

蜂の巣だッ！	←↙↓↘→＋攻（Sでスコープをキャンセル可能）
ガキんちょがッ！	→↘↓↙←＋攻
カッサバイてやるッ	スタンドモード時に攻をふたつ以上押しつづけて離す
★絶望ォォォだねッ！	↓↘→＋攻ふたつ
★ウシウシウシッ！	↓↙←＋攻ふたつ連打

チャカ（アヌビス神）

スタンドラッシュ	→＋弱，中，強，中 →＋弱，中，強，弱
覚えたぞ	相手の攻撃を学習：スタンドモード時に↓↙←＋攻 相手の攻撃に反撃：学習した技をガード中に攻
鬼連斬	スタンドモード時に↓↘→＋攻（3回まで連続入力可能）
ツバメ返し	スタンドモード時に→↓↘＋攻
★次元斬	本体モード時に↓↘→＋攻ふたつ
★血華斬	スタンドモード時に↓↙←＋攻ふたつ

ミドラー（ハイプリエステス）

スタンドラッシュ	弱，中，強 ↓＋弱，↓＋中，↓＋強
ハープーンショット	↓↘→＋攻
モーターヘッド	↓↙←＋攻
★メガハープーンストライク	↓↘→＋攻ふたつ
★モーターショー	↓↙←＋攻ふたつ
★ディナータイム	→↓↘＋攻ふたつ

アーケード・ザ・旬

先月からはじまった，アーケード・ゲームの最新情報をお伝えするこのコーナー。今回も，流行に敏感なプレイヤー向けのネタをたくさん用意したので，気に入ったものがあったらぜひゲーム・センターで試してみて。（担当：開田清隆）

今月のメニュー

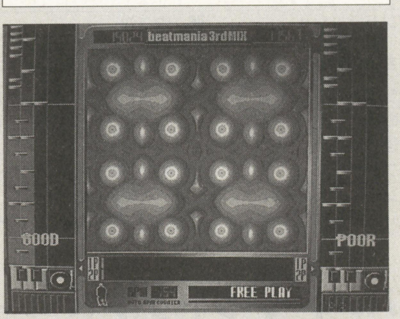
ビートマニア3rdMIX（コナミ）

隠しモードと隠し曲の出現コマンドを一挙公開!!

『3rdMIX』には，バトルプレイなどの通常選べるモードのほかにも，「ミラープレイ」「ランダムプレイ」という隠しモードが存在している。「ミラープレイ」は，押すキーの位置が通常の左右対称になり，「ランダムモード」は，押すキーの場所がランダムで変わる。また，右の隠しコマンドを入れれば，通常モードなら2～4ステージに隠し曲が1曲ずつ出現し（全3曲），エキスパートモードなら「スペシャル」という新コースが選択可能だ。

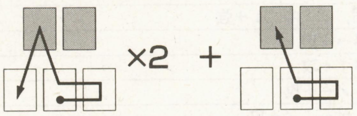
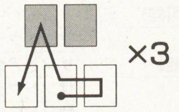
隠し曲とその出現コマンド

コイン投入後に1P側のコントローラで以下のコマンドを入力
①ターンテーブルを右に2回まわす
②右端のキーを1回押す
③ターンテーブルを左に2回まわす
④右端のキーを再度押し，そのキーを押したままゲーム開始



▲ランダムプレイでは，こんな配列になることも。なかなか楽しい

隠しモードとその出現コマンド

ミラーモード	ランダムモード
コイン投入後、タイトル画面で2P側のキーを  ×2 ＋ の順番で押してからスタートボタンを押す	コイン投入後、タイトル画面で2P側のキーを  ×3 の順番で押してからスタートボタンを押す

ダンスダンスレボリューション（コナミ）

ダンサー変更，エクストラステージ，隠しモードと盛りだくさん

ゲーム開始時の隠し操作で，画面内に登場するダンサーをウサギ人間かリング人間から選べる。ただし，2人プレイ時は，1Pと2Pで個別にキャラを選択することはできない（1P側で選んだダンサーが優先される）。また，←と→の両方を押し（踏み）ながらスタートした場合だと，ダンサー変更が行なわれない。

延長戦と言えるエクストラステージでは，その難易度で演奏可能な曲がすべて出現するが，どの曲も無条件でアナザー用の楽譜になるのが特徴。ただし，アナザーモードでは出現しない。

隠しモードは，基本的に中～上級者向けのもの。なお，コマンド入力は難易度選択の制限時間内なら再入力が認められる。

ダンサー変更方法

●ウサギ人間
…スタート時に←キーor←パネルを入力しながらスタートボタンを押す
●リング人間
…スタート時に→キーor→パネルを入力しながらスタートボタンを押す

エクストラステージの出現条件

最終ステージで以下の曲を選び，ダンスゲージ満タンでクリアする
●ノーマル……MY FIRE
●ハード……PARANOIA
※イージーでは不可



▶アナザーの「LITTLE BITCH」。ムズい

隠しモードとその出現コマンド

モード	内容	コマンド（いずれも難易度選択時にフットパネルで入力）
アナザーモード	通常よりも楽譜が複雑になる	↑↑↓↓↑↑↓↓
ダブルモード	楽譜が1P側と2P側の両方に出る（1ステージで終了）	↑↑↓↓←→←→
ミラーモード	楽譜の上下と左右がそれぞれ入れ替わる	←→←→←→←→

※『ダンスダンスレボリューション』に関する情報はいずれも先行出荷版で確認されたものです

ポップンミュージック(コナミ)

隠し曲をプレイしよう

下記の条件で隠し曲が出現。さらに両方の条件を満たせば，ステージ3でゲーム中の全曲が選べるようになるぞ。

隠し曲の出現条件

曲名	条件
RAVE "e-motion"	ステージ1で「J-TEKNO」，ステージ2で「DANCE」を選択。2曲ともGREATの数を85%以上にする
BONUS TRACK "すれちがう二人"	ステージ1or2で，GREAT→GOOD→BADの数（下1ケタ）を，ゾロ目または5→7→3か3→7→5にする

デッドオアアライブ++(テクモ)

ライドウが使えます

下記の方法で，ライドウが使用可能になる。ネームエントリーができるぐらいの速いタイムでクリアしよう。

ライドウ使用方法

かすみを使って全ステージをクリアし，ネームエントリーのときに，名前を "SIAWASE?" と入力すると，つぎのプレイからキャラクター選択画面にライドウが出現する

ガンメンウォーズ(ナムコ)

3頭身でプレイする

通常5～6頭身のロボットが，コミカルになってしまうコマンドだ。

3頭身にするコマンド

プレイヤーの顔を撮影するときにマシンガンレバーをにぎったままにする

テトリス ザ・グランドマスター(アリカ)

隠しモードがてんこ盛り

モードは以下の七つで「アイテムなし」のみ対戦専用。コマンドのボタンは，左から順にⒶ，Ⓑ，Ⓒとして表記。

隠しモード出現コマンド

モード	内容&コマンド
20G	最初から落下速度が最速 ↓×8ⒸⒷⒶ
BIGBLOCK	ブロックがすべて巨大化 ←×4↓ⒸⒷⒶ
リバース	フィールドの上下が逆転 ↓↑↑↓ⒸⒷⒶ
モノクロ	全ブロックの色が灰色になる →×3↑ⒸⒷⒶ
ずっとTLS	落下位置表示が最後までつづく ⒶⒷⒸⒸⒷⒶⒶⒸⒷ
UKIKI	2列以上消すと音声が鳴る (ⒶⒷ)×8+Ⓑ
アイテムなし	●対戦時にアイテムが出ない 乱入時に1P側と2P側のスタート・ボタンを押しつづける

超鋼戦紀 キカイオー(カプコン)

轟雷や黒いディクセンなど，計4つの隠し機体が登場

隠し機体が使用可能になる条件が判明した。色ちがい機体の正式名称は，黒ディクセンが「FX-004EXディクセン エクスペリメント」，赤ワイズダックが「GX-56R1ワイズダック オルソロッソ」，金パルシオンが「ダークパルシオン」だ。これら3体は，2Pカラーがないために同キャラ戦ができないぞ。

隠し機体使用可能条件

隠し機体	時限式	コマンド式(基板所有者向け)
轟雷	基板の電源投入時間が400時間以上になると自動的に使用可能	テストモードの「SOUND&VOICE」に入り，2P側で←←→→ⒼⒶⒷの順に入力後，何もせずにテストモードから出る
黒ディクセン，赤ワイズダック，金パルシオン	基板の電源投入時間が600時間以上になると自動的に使用可能	轟雷が選べる状態でテストモードの「COLOR」に入り，2P側で↓↑↓↑ⒷⒶⒼの順に入力後，何もせずにテストモードから出る

※ⒶⒷ……アタックボタン，Ⓖ……ガードボタン

アシュラブレード(フウキ)

こんなにあった！ インスト未掲載の必殺技&マジックブレイク

『アシュラブレード』のインストラクションカードにない技のコマンドをまとめて紹介する。各コマンドは使用キャラクターが右向き時のもので，★がある技はマジックブレイク（ゲージ満タン時のみ使用可能）であることを示す。ボタンはとくに指定がなければ弱中強のどれでもよく，"武器なし時"と記された技は素手状態でのみ使用可能。

インスト未掲載技一覧

技名	コマンド
ヤシャオウ	
くない投げ	（武器なし時）↓↘→+ボタン
★罵瑠燗(バルカン)	（武器なし時）↓↘→↓↘→+ボタン
★阿修羅(アシュラ)	→↓↘→↓↘+強ボタン
ゴート	
★ペティエンスハンマー	（武器なし時）↓↙←↓↙←+ボタン
フーティー	
旋疾靠(センシツコウ)	←↙↓↘→+ボタン
★奥義・天鳳風輪脚(テンホウフウリンキャク)	↓↙←↓↙←+ボタン

技名	コマンド
ライトニング	
スナップウェイブ	→+中ボタン
ザンビー	
ヘルスラスト	(武器なし時)↓↙←+ボタン
★スピットパラダイス	(武器なし時)↓↘→↓↘→+ボタン
ローズマリー	
★メルフィスト セカンド	↓↙←↓↙←+ボタン
タロス	
デス・ナックル	→+強ボタン



by 加藤義啓

ゲーム考現学

《第54回》"あなたはどれ？（前）"

Written by　山田整＆"永久機関"

「遊ばれるゲーム」があれば，「遊ぶ側」の人々もいる。当「ゲーム考現学」はベーマガ200号達成の偉業に合わせ，遊ぶ側……プレイヤーに焦点を当てた特別編を，3回にわたっておとどけする。

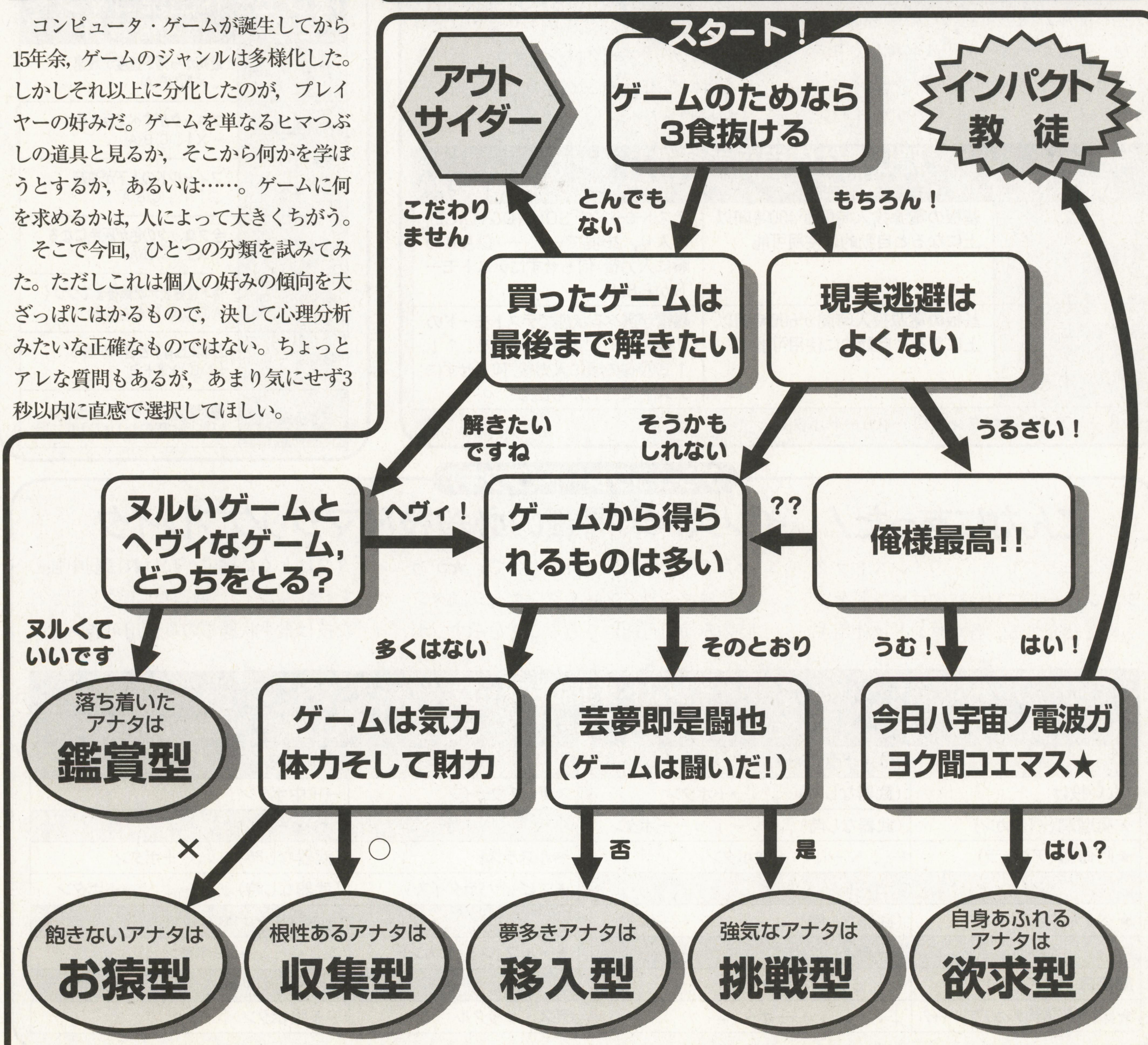
次回は今回取り上げきれなかった残りのタイプを，次々回は少数派や複合型について紹介する。なお「わたしはこの型だ！」「いやちがう，私のタイプはこれだ！」という自己主張や，好みのゲームについての投稿を引き続き募集。

3秒で選べ！

コンピュータ・ゲームが誕生してから15年余，ゲームのジャンルは多様化した。しかしそれ以上に分化したのが，プレイヤーの好みだ。ゲームを単なるヒマつぶしの道具と見るか，そこから何かを学ぼうとするか，あるいは……。ゲームに何を求めるかは，人によって大きくちがう。

そこで今回，ひとつの分類を試みてみた。ただしこれは個人の好みの傾向を大ざっぱにはかるもので，決して心理分析みたいな正確なものではない。ちょっとアレな質問もあるが，あまり気にせず3秒以内に直感で選択してほしい。

あなたはどれ・・"永久機関"式プレイヤー分類法



「俺より強い奴に会いに行く」……挑戦型

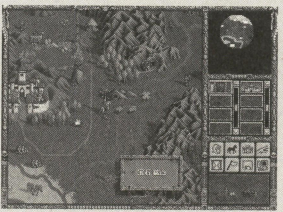
ユーザー・フレンドリーなゲームに飽き足らず，常により強い相手を求める挑戦者，それがこのタイプだ。処理落ちを利用してドット単位で弾をかわすシューター。ザンギ専門で戦い続ける対戦格闘野郎。諸兵連合効果を完全に使いこなすSLGゲーマー……いずれも求道的でかっこいいが，他人に自分の価値観を押し付けだすと，とたんにハタ迷惑になる。気をつけよう。なお，挑戦型にも2とおりある。対戦格闘やネットゲームで「他人への挑戦」を行なう人と，常により困難な状況を求めて「ゲームへの挑戦」を行なう人だ。それぞれおすすめのゲームは……。

デザイナーへの挑戦

ヒーローズ・オブ・マイト・アンド・マジックII

■イマジニア■SLG■Win95／98
■9,800円（ゴールドパック11,800円）

『マイト・アンド・マジック』世界で，城の設備を充実させつつ「ヒーロー」たちに兵士や怪物からなる部隊をあずけて戦わせるSLG。飽きのこないグラフィック，小川のせせらぎや森の木を切る音まで聞こえる音響，奥が深い戦略。まさに傑作……なのだが，一部のシナリオ（とキャンペーンの後半）は実に挑発的なバランスを誇る。しかも敵の思考ルーチンが強い。山をテレポートで越えてこちらの本城を突いたり，こちらの大軍の行く手に小部隊をおき，全体攻撃呪文を一発撃ってすぐ逃げたりは日常茶飯事。しかし恐るべきことにアメリカでは大好評で，近々『III』も発売予定だ。（桂　令夫）



▶敵の城を見つけだし最適戦略で叩け

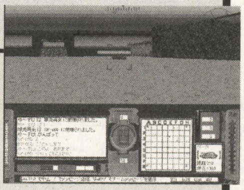


▲戦闘シーン。弓と飛行部隊がリアルに強い

プレイヤーへの挑戦

「タナラス」

■ソニー・ミュージックコミュニケーションズ
■対戦シューティング■Win95／98■月額料金制

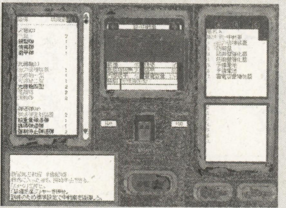


▲戦闘中のチャットはチーム対戦では必須

ネットワーク上のバトル・フィールドに自機（ロボットや車両）を持ち寄って他人と対決。さらにはそこで出会ったプレイヤーとチームを組んで，「最強」の座を目指す……マンガなどによく登場していた未来派ゲームのシステムを，そっくり実現したのがこの『タナラス』。

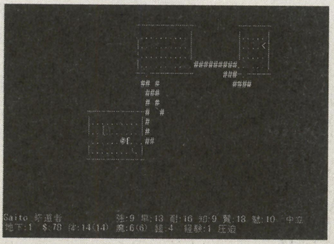
自作した戦車を操縦し3Dシューティング・ゲーム風の戦場で戦うのだが，とにかく遊びかたの幅が広い。数十種類用意された戦車用武装と装備に加え，1対1チーム戦，バトルロイヤル，さらには正式なリーグ戦などの多彩なゲーム・モードは，キミに無限の楽しみを提供してくれるだろう。

なお本作は練習モードで遊ぶ限りはタダ，正式に契約すれば全装備と戦場が解放される。まずは下記にアクセスして試してみるべし。（斎藤＆山田）
http..//netgame.net/tanarus/tanarushtml



▶団体戦ではじめて真価を発揮する装備も

気晴らしあるいはただの意地で，同じゲームをひたすらプレイするのがこのタイプ。『マインスイーパー』や『ソリテア』，『ローグ』などの単純作業の繰り返しが大半を占めるゲームを，ハタから見ていてあきれるほどに遊び続ける彼らには，『angband』『NetHack』といった，『ローグ』の上位版的ダンジョン生成型RPGを推薦する。インターネットの検索エンジンで，上の名前で探せば手にはいるぞ。

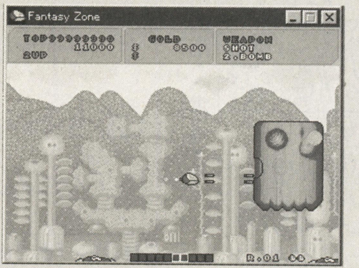


◀ルールはシンプルだが奥が深い『NetHack』

「…(無言)」……お猿型

アウトサイダー

ここにいるのは，一歩引いてゲームに接する「オトナ」な方々。フライト・シミュレータやゴルフなどの仮想現実をマイペースで楽しむのが普通だが，復刻されたオールド・ゲームをたしなむ人もけっこういる。ナムコやセガの復刻版で遊ぶが吉。



◀内容については，先月の紹介記事などを参照

今月のイラスト



by 横浜イレブン

◀▶アイドルものに原作もの。どちらも「キャラクター」の魅力をどこまで引き出せるかが勝負の「移入ゲー」でしょう。逆に言えば移入できる人以外には少々ツライところ。大ヒットするゲームというのは，たいてい複数のタイプの人を引き付ける「何か」を持っているものですが……そのへんについては次回，次々回の記事にて。



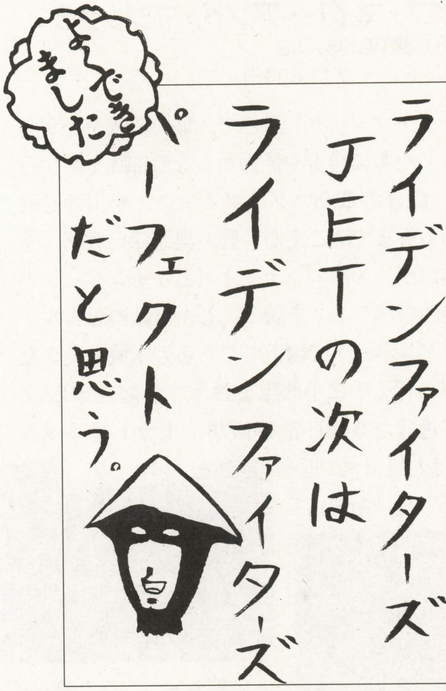
by KARASU

試験に出る読者の闘技場

1stシーズン　講師：みるきぃぷりん☆　補佐：片平鍾瀛

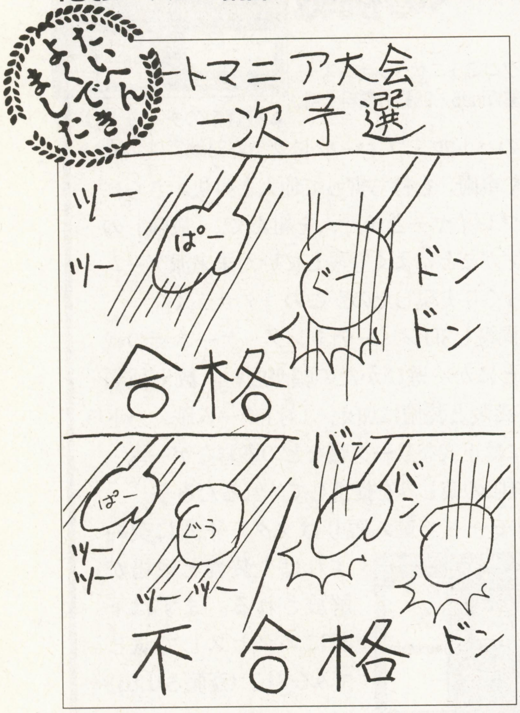
これが新しい闘技場の内容じゃ～

どくしゃのとうぎじょう【読者の闘技場】ゲームやコンピュータに関する爆笑ネタを載せる投稿コーナー。'99年1月号のスタートで8周目となるが，今回はかなり大幅なバージョン・アップがなされた。基本的な内容に変わりはないが，半年をひと区切りとして優勝者を決めたり，文字ネタ部門に3段階評価制を取り入れたりと常連もびっくりのシステムなのだ。



愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ（9点）

みるぷ～「ぷぷっ，『ライデンファイターズ』と『ワールドヒーローズ』のシリーズタイトルに共通点があったなんて☆」
片平「しかもイラストが『モータルコンバット』かよ」
みるぷ～「こちらは3点，なお下段の10枚は2点になります」



埼玉県岩槻市・大山修史（7点）

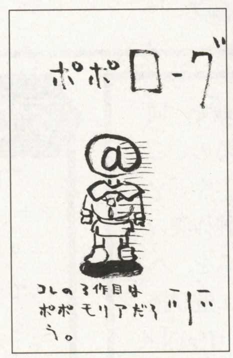
みるぷ～「ん？　あ゛～　はい，はい，はい。これって学生時代にやっていた，「右手で机をコスリ，左手で机を叩く」という器用さを競う遊びが元ネタなんですね。たいへんよくできたので，5点さし上げま～す」
片平・藪良・渡辺「あ～～～　言われてわかったよ。懐かしい～～～～～」

山形県米沢市・おーすん（4点）



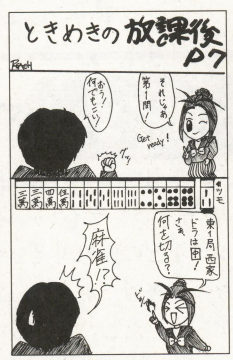
保多手「チャンだけに“チャンチャン”？」

三重県度会郡・ともこざる（4点）



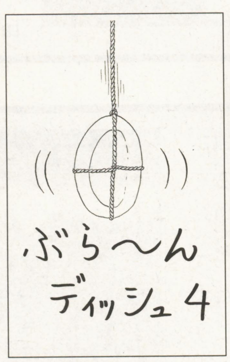
みるぷ～「古ゲーネタは解説を入れてちょ」

兵庫県伊丹市・リーチ一発（2点）



片平「何巡目じゃ～。まさか配牌でこれ？」

埼玉県岩槻市・大山修史（2点）



みるぷ～「あ，あの，『～4』はどこへ？」

神奈川県川崎市・ヘボス（2点）



みるぷ～「ひそかにダルシム編も希望～☆」

富山市・新歓1005円（6点）



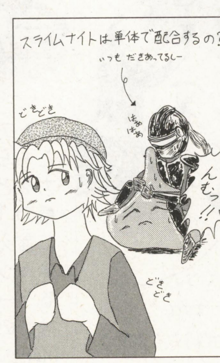
片平「よく見ると『カラテカ』の文字が」

神奈川県横浜市・伊庭康（純情派）（2点）



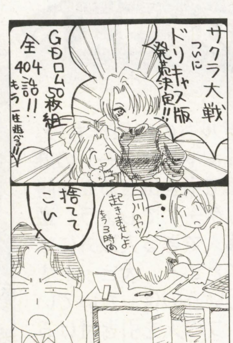
片平「このうどんは，サイキック学園の……」

千葉県佐倉市・加藤義啓（7点）



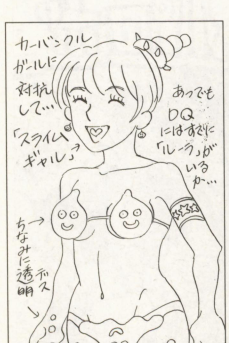
みるぷ～「しない，しない，しな～～～い」

山形県米沢市・おーすん（4点）



片平「“草薙家の一族”とタメはれるかも」

東京都練馬区・横浜イレブン（2点）



みるぷ～「つぎはピカチュウギャルを見たい」

筆記試験（文字ネタ部門）

今期の文字ネタ部門は3段階評価を導入。☆☆☆で5点，☆☆で3点，☆で2点がもらえます。

☆☆☆『KOF'98』（ROM版）を買わなければ，掃除機が2台は買えたのにぃ。
神奈川県綾瀬市・アコピャン（5点）
みるぷ～「掃除機って，2台も必要かぁ？」

☆☆私はずっと，AMショーは午前中だけ開催されると思っていた。
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ（9点）
みるぷ～「えっ!? ちがうの？」

☆「ドリームキャスト」略して「ドム」。
富山市・新歓1005円（6点）
みるぷ～「3台買って，ジェットストリームアタックしちゃう？」

☆『カプコンジェネレーション 第5集』で，できるだろうか…ヨガ○め，サ○コ投げ。
神奈川県大和市・TNT爆弾（6点）
小石「真空～（ボソッ）」

☆12月号の『D.O.A.++』の記事，まともに読むことができなかったよ。だって男の子なんだもん。
神奈川県大和市・TNT爆弾（6点）
みるぷ～「『D.O.A.』シリーズは格闘ゲームとしての完成度が非常に高いので，食わず嫌いせずにやってみるアルよろし。キャラはあやねがオススメ！」

☆『エアガイツ』に『キングスナイト』や『Will』のキャラは出ないのかなァ。
三重県度会郡・ともこざる（4点）
みるぷ～「個人的には『パラサイト・イヴ』のAyaちゃんが出ればオッケ～☆」
片平「『FFⅣ』のパロムとポロム～☆」

☆最近，略称と横文字が多すぎる！ だからこう言っとくれ！ 「小型怪物，獲得だぜ！」
福岡県飯塚市・ばーす・すとーん（2点）
みるぷ～「ラ製とか，マイコンBASICマガジンとかは，どう言うの？」

☆わけあって2台目のサターンを購入。愛称は秀忠。8,800円也。
静岡県藤枝市・望月ノゾム（2点）
みるぷ～「うちは3台目だから，家光だね☆」
保多手「全員（なんかヘン）家康オンリー」
片平「ファミリー吉宗コンピュータ」

☆『ドラクエ』シリーズのボスは過去にマスターに見捨てられたモンスターがグレたのだろうか。
東京都足立区・SANSAN^3（2点）
みるぷ～「『バラ珍』で特番，組んでみるとかぁ～～。意外に泣けるかもよ～～」

☆『ストリートファイターⅡ』だっしゅーの!!
神奈川県大和市・TNT爆弾（6点）
みるぷ～「無臭の格闘ゲームかいな～～」

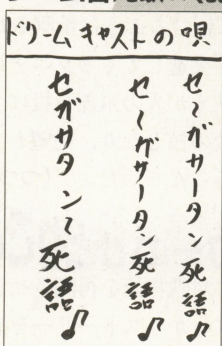
☆『Pia♡キャロットへようこそ!!』のキャラクターと『アドヴァンスドV.G.』の区別がつかない。薮良氏，助けて。
東京都江東区・上賀主水（2点）
薮良「『Pia♡』なら，3種類のなかから好きなコスチュームを選べるのでは？」
みるぷ～「僕は『ファミレスへようこそ！』との区別がつきません。薮良氏，助けて～」

☆闘技場がゲーム記事ページにある以上，パソコンネタがメインになることはありえないと思う。
千葉県佐倉市・加藤義啓（7点）
みるぷ～「て言うか，担当がパソコンに弱いので，さらにありえないかも」
保多手・片平・薮良「おい～」
みるぷ～「試験勉強します」

試験に出る川柳（3点） 踏切の 近くに落ちてた 「アンノウン」 千葉県佐倉市・加藤義啓（7点）

読者も必見!! 試験に出る掲示板

あの子もかわいく熱唱～ゲーム替え歌☆（3点）



富山県・新歓1005円（6点）
みるぷ～「きっと，我が家では何年たってもサターンが現役であろう」

成績表

順位	ペンネーム	得点	コメント
1	ズオウ・リアキ	9	まさに究極神拳!!
2	大山修史	7	文字ネタにも挑戦して
2	加藤義啓	7	誤解が誤解を呼ぶ!?
4	新歓1005円	6	替え歌で爆笑～☆
4	TNT爆弾	6	『D.O.A.』やってね
6	アコピャン	5	なんで「掃除機」？
7	おーすん	4	復活おめでとう！
7	ともこざる	4	今期はレギュラー狙う？
9	二宮裕志	3	横イラストはカンベンです
10	全国9名の皆様	2	次回も頑張れ☆

ちゃんと読んでね

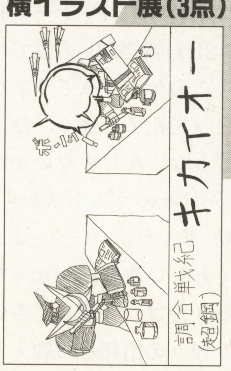
今月の補習（−1点）

えっ!? 今月の補習はキミなの（笑）



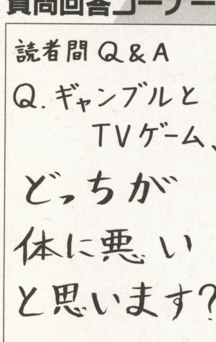
富山市・新歓1005円（6点）
みるぷ～「し，新歓が暴走中だ～」
保多手「く，喰われる～～」

右90度回転させてね☆横イラスト展（3点）



埼玉県吉川市・二宮裕志（3点）
みるぷ～「初投稿ありがとう。次回は縦イラストを送ってプリーズ☆」

読者全員，思わず納得☆質問回答コーナー（3点）

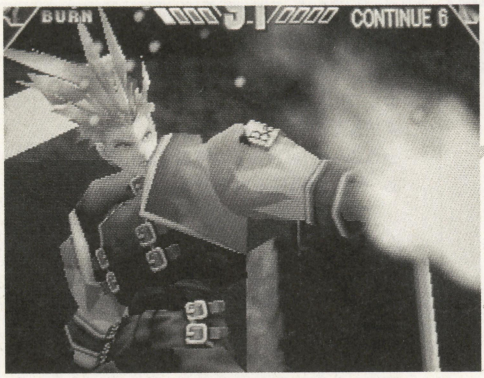


愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ（9点）
みるぷ～「ギャンブルのテレビゲームが一番，体に悪いんぢゃない？」

告知・エナドレ・宛先などなどなど

生徒のみなさ～ん，今回の講義はどうでした？ おもしろくって，わかりやすかった？ ちなみに今回の講義は，受講者数が18名，イラストネタ競争率が3.44倍，文字ネタ競争率が7.67倍でした。ただ，競争率は高いけど，質はまだまだなので，しっかり研究&勉強して受講するように。さて，肝心のエナドレなんだけど，今回は初回サービスでナシ！ 次回からは当てていくので，覚悟するように。次回講義予定は1月8日，受講の申しこみは年末進行につき12月11日まで。下記宛先へよろしく。

〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部
「試験に出る読者の闘技場」係まで



サイキックフォース命 2012（仮）

■発売元：タイトー
■DATA
アーケード版：稼働中
ドリームキャスト版：
'99年春頃発売予定

文／八巻将之

〜あらすじ〜 新宿バーンを知る謎のエミリオ使いと一戦まじえることになった八巻。だが，彼のたくみな動きの前に八巻あやつるソニアは早くも劣勢に……。

刹那の攻防

嵐の前の静けさ……。そんな言葉が八巻の脳裏に浮かんでは消えていた。

ソニアを取りかこむように配置されたクリスタル状の物体――プリズムリフレクター。それらの放つ無機的な光が八巻に無言のプレッシャーを与えている。

重苦しい空気のなか（八巻にしてみればだが），対峙するふたつの影。先に動きを見せたのはエミリオだった。

少年の手元につむぎ出された光球が，光の帯と化し，ソニアを襲う。エミリオの超能力技「シーカーレイ」だ。

「！」

弾かれるように飛び退くソニア。反動でなびいた碧髪がスローモーションとなって八巻の瞳に映りこむ。

ダメージは……ないっ！

「キンッ」。

態勢を立て直す間もなく，機械的な"反射音"が結界内にこだまする。それはまるで，嵐の到来を告げる警鐘のように，八巻の耳に鳴り響いていた。

かわしたハズのシーカーレイが，結界内に浮かぶプリズムリフレクター間で乱反射し，2度3度とソニアを急襲する。

右と思えば，左から。

正面と思えば，背後から。

（距離的に考えて回避は無理だろう。しかし，うかつな反撃も命取り……）

回避はあきらめ，バリアガードを張りつつ，反撃の機会をうかがうソニア。

一見ベストの対処法ではあったが，それも青年の思惑どおりの展開だった。

結界内を飛びかうシーカーレイは，バリアガードをかすめて，いったん画面外へ消えるものの，そこでつぎのプリズムリフレクターに反射され，「一瞬の間を置いて」ソニアを急襲する。

あくまで一瞬であるから，バリアガードを解くワケにはいかない。しかし，その一瞬のタイムラグが，着実にソニアのサイコゲージをケズり取っていく。

長くはもたない――。

急速に減少するサイコゲージが八巻をアセらせる。サイコゲージがなくなればバリアガードはかき消え，ソニアはシーカーレイの嵐に蹂躙されることになるだろう。それは時間の問題でもあった。

（イチかバチかっ！）

危険を覚悟でバリアガードを解き，脱出を試みる。ロシアンルーレットで銃の引き金を引く瞬間にも似た心境だ。

奇跡的にもノーダメージで光の帯を回避するソニア。行動可能になると同時にクイックダッシュから反撃に転じる。しかし，シーカーレイの嵐を無傷で回避した時点でソニアの運は尽きていた。

八巻が反撃に転じることは予測されていたのだろう。突進してくるソニアに向かって，エミリオが光の飛礫を投げつける。それは黄金の棺となり，絶望とともにソニアを包みこんでいた。 **（つづく）**

気になる疑問を即・解・決！ 質問コーナー 開発者様に聞けっ！

Q 『PF2012』のCPUキャラには学習機能があるんですか？ CPUがPSYインパルスをスライドダッシュで抜けてきたり，パティがマイトのソードをリバースしてきたり……。もしやプレイヤーの動きを学習している？（設定は「やさしい」です）。気になります！ **【石川県加賀市・楠碧いずみ】**

A 結論から言ってしまうと学習機能はありません。しかし，さすがにこのひとことで片づけるわけにはいかないので説明します。CPUは，ある程度の技の組み合わせを「攻撃パターン」として，特定の行動に対するいくつかの対抗策を「返しパターン」として持っています。これらはゲージ残量や相手との距離などに応じてランダムに選択・使用されます。したがって難易度にかかわらず，上記パターンの組み合わせにより，カモ同然のときもあれば，絶妙なコンボを仕掛けてくるときもあります。

たとえばCPUエミリオなら「相手のクイックダッシュをスライドダッシュで回避する（＝返しパターン）→プリズムシール（＝攻撃パターン）」などです。これら組み合わせの好不調の波が「学習機能がある？」と思わせる要因になったと推測されます。 **【CPU担当・金子尚史】**

サイキッカーのひとりごと

ひさしぶりに対戦物語を再開させようと思ったら，すっかりストーリーを忘れていて困り果てた八巻です（ホントに困った……）。さて，今月はチョイとカルトに『カイザーナックル（『PF』チーム制作の知る人ぞ知る2D対戦格闘）』の話で攻めてみようかと。このゲームってラスボスがバカみたいに（失礼！）強く，ひょっとしてクリアできないんじゃないかと思ってましたが，先日そのラスボスから1本取ることに成功。キャラはバーツとJ.マッコイ。ぜひ，くわしい攻略法が知りたいという物好きなかたはご一報ください。僕の知ってるかぎりの情報をお教えします。では，また来月〜。

読者の意見

ホンキでPlay ホンネでReview!!



こんばんは，読ホン担当の山田真也です。さて，'98年1月号のこのスペースに「読ホン10年目に突入」と書きましたが，あっという間に1年が過ぎ，ついに今月号で読ホンは丸10周年を迎えました。これもひとえに，いままで応援し，投稿してくださったみなさんのおかげです。本当にありがとうございます。これからは11年目に突入しますが，ちょっと前にはじめた「読ホン改造計画」を押し進めつつ，読者のみなさんが気軽に意見を交換できる場を，ひきつづき提供していきたいと思いますので，今後ともよろしくお願いします。個人的には，せっかくの区切りの年なので，なにかやりたいような気が……闘技場だって集会やったことですし，ねぇ。

今月のタイトル・イラストは，**埼玉県所沢市・野沢プロトさん**です（4ページ化希望という意見は，ほかにも寄せられていますが……。来月号のスペシャルは4ページなるか？)。今月も投稿ありがとうございました。それでは読ホン，Here We Go！

ソフト　ドリームキャストの命運はセガが握る！

サターンがセガ自身から「倒れた」と語られたり，最近のCMの内容を見ると，どうもセガはドリームキャストを大衆に売ろうとしているようです。いや，サターンにしても売ろうとしていたのは大衆なのでしょう。だが，結果としてプレイステーションより売れませんでした。なぜ，売れなかったのか？　やはりプロモーションの面が大きかったのでしょうが，ここでは，あえてべつのことを話題にします。それは，セガ自身から発売されたソフトについてです。

マニアのハードと揶揄（やゆ）されてきたサターンですが，そのイメージを作ったのはほかでもない，セガ自身ではないでしょうか。マニアと聞いて思い出されるのが，アーケードの移植作（たとえば『バーチャファイター』）とギャルゲー（たとえば『サクラ大戦』）です。私は，なにもこれらのゲームが悪いと言いたいのではありません。むしろすばらしいゲームです。しかし，セガがいままでサターンでリリースしてきたソフトが，大衆にアピールできるゲームでないことは明らかです。ソニーがプレイステーションで出した『XI』や『みんなのゴルフ』などとくらべてみてください。つまり，セガ自身が出すソフトが，ドリームキャストの運命を決めると思うのです。

現時点（9月下旬）において，『ソニックアドベンチャー』『バーチャファイター3tb』『セガラリー2』の3タイトルが新たに発表されました。セガファンならば狂喜乱舞するタイトルですが，個人的には「いままでと変わらない路線」という印象を受けました。入交社長の話によると，あと7～8タイトルの開発が進行しており，順を追って発表していくそうです。今後，セガがドリームキャストでどんな夢を見せてくれるのか，興味を持って見守っていきたいと思います。

【香川県善通寺市・篠原一太31歳】

広告　「人気」という形容について

最近，ゲーム雑誌を見ていると，よく「人気のゲーム，×××が……」といった表現を見かけます。しかし，そのタイトルを見てみると，まだゲームが発売されておらず，さらにはマンガやOVA化もされていないものまで含まれている場合があります。また，なかにはたしかに発売されてはいるが，売り上げランキングに入っていなかったり，入っていても10万本も売れていないようなものまで見かけます。なぜ，そのようなタイトルでも「人気」という言葉が使われるのでしょうか？

「人気」という言葉を辞書でひいてみると，「世間一般の評判」など，普通はだれでも知っているようなことの評判，という意味だと書いてあります。ゲーム業界はまだ完全に世間一般には受け入れられてはいませんが，『マリオ』や『ドラゴンクエスト』『ファイナルファンタジー』などは，ニュースや新聞などで取り上げられることもあるので，知っている人は増えています。ところが，ゲーム雑誌でよく見かける「人気」は，ゲームを知っている人のなかでたくさんの人が知っているタイトル（たとえば『ドラクエ』『ポケモン』など）よりも，一部の人しか知らないようなタイトル（ほとんどギャルゲーなど）に多く使われているのが現状です。なかには，マンガや小説などもなくて，広告ではじめて知ったようなタイトルに使われているのを見たことがあります。そのようなタイトルを見ると，「どういう人に人気なんだ？」と問いたくなる気がするくらいです。

メーカーのほうは，そのタイトルを知っている人にまた買ってもらいたい，また知らない人にも，このくらい人気があるからぜひ買ってください，といったような気持ちだと思います。でも最近は，もちろん一部には人気の有無も関係ありますが，ゲームの中身で売れるか売れないかが決まる時代です。いろいろな（タイトルや声優などの）人気だけでは売れない時代になってきています。このさい，「人気」という言葉について考え直してみてはどうでしょうか？

【福岡県筑紫郡・東　佳介？歳】

戦争　ゲーム化された戦争に対する雑感

1年ほど前になりますが，キューバ革命の英雄，チェ・ゲバラの遺骨がボリビアで見つかり，30年ぶりにキューバに返還されるため，地元ではちょっとしたゲバラ・ブームになっているそうです。

新聞やテレビなどの特集で，彼のことについて読んだり見たりすると，かつてSNKが世に出した戦争アクション・ゲーム『ゲバラ』で遊んだことを思い出します。それと同時に，なぜ人は戦争を起こすのか？　どうして多くのゲームは大量殺戮ばかりするのか？といった感慨にとらわれ――ゲームというものは，ひょっとしたら戦争を知らない世代が生み出した低俗なものではないのかと，『ゲバラ』のポスターをながめながら思ったりします。ゲームには，こういった一面があるからこそ，マスメディアに悪く言われるのかもしれません。決してそうではないと，私は信じたいのですが……。

【愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ26歳】

突然ですが，10周年記念企画を募集します！　なにかやってほしいことがあれば読ホンまで！

読者間レビュー　　続・初恋物語～修学旅行～(PC－FX・PS)
(徳間書店インターメディア)

●恋愛ＳＬＧの中でも、特に初恋に焦点を定めて作られているゲームです。ゲーム内時間は小・中・高・大学生の修学旅行に設定され、初恋対象の女性も、各時代ごとに３人(大学生時のみ１人)ずつ分けられています。そして特殊キャラとして、各時代クリア後、ナビゲータ役の子と彼女の妹(PS版のみ)が加わり総勢１１人(PS版１２人)となります。各時代システムは３時間１ターンを６フェイズに分けられており、各フェイズにコマンドを設定、ターン実行します。これを６泊７日繰り返し、旅行最終日に彼女に告白する(される)のが目的です。

●と、ここまで書けば普通の恋愛育成ＳＬＧですが、特筆すべき点は、１回のプレイで対象とする女性は、必ず１人ということです。二股はかけないというか、かけるのはまず無理なシステムになっています。そして、そのため、エンディングも、その女性とその後、どうつきあっているかが、流れるという形になっています(６パターン)。この点も単に告白に失敗するか、成功するかのエンディングが多い他の恋愛ＳＬＧとは違う作りになっています。

●そして、幼なじみの存在が、他の恋愛ＳＬＧより、一層身近に感じられるようになっています。ゲーム中幼なじみは、ナビゲータとして常に一緒にいます。さらに上記の通り、各時代クリア後は初恋対象として登場します。それだけに４時代分の思い出が、他キャラより、重く感じられます。他の恋愛ＳＬＧの幼なじみキャラは大抵、イベントの中で昔のことが語られるようになっており、プレイヤーは実際に体験していないため、味気ない場合がままあります。しかし、このゲームの場合、イベントで昔のことを語る時も、実際に各時代のイベントであったことを語るようになっているので、まさしく思い出になっています。そのため彼女との真のエンディング(大学生時代)は、全時代クリアの必要があるとはいえ、「思い出」と「今まで一緒にいてくれてありがとう」という２つの要素が強く存在するため、非常に味のあるものになっています(まさに思い遂げたという感じ)。

●私はパソコンやコンシューマの恋愛育成ＳＬＧ・ＡＶＧを色々とやってきましたが、このゲームはその中で、一風変わったゲームだなと思い、こうしてレビューさせて頂きました。このゲームは、コマンドの成功率が少々厳しすぎる(下手すると失敗ばかり続くときがある)・コマンド成功失敗時の各パラメータの増減も激しい・身近な女性は各時代クリアしないと出てこない・プレイ時間が異様に長くなる等々、不満点も結構あるのですが、それを差し引いてもなかなか良いゲームだと私は思いました。

(本レビューはＰＣ－ＦＸ版で行っています)
平成１０年１０月１０日(大阪府四條畷市／　天海空　)

P.S.本作は続編で、前作はパソコンで発売、後にＰＣエンジンに移植されてます。パソコン版は某「と○メモ」より先に発売ということで、実質的な元祖恋愛育成モノであることを、このゲームシリーズの名誉の為に書いておきます(要するに二番煎じじゃないってこと)。前作はリニューアルされてＳＳに、また「続・初恋物語」もＳＳに移植されるとのことですので、機会あればどうぞ。

読者間レビュー

『続・初恋物語～修学旅行』(PC-FX／徳間書店インターメディア)
◀【大阪府四条畷市・天海空？歳】……■山田：とくに“恋愛”という人間の心情に訴えかけるゲームの場合，プレイヤーをスムーズに感情移入させる演出が重要になります。そういう意味では，子どもから大人までの時代をプレイできるというのはおもしろいですね

エディット機能の役割・効果を考えてみよう／既存のゲームを１００倍楽しむ方法
ちょっと古いけど「 グレイテストナイン ９７年度版 」 セガサターン用 野球ゲームソフト

ドラゴンナイト４チーム
【スタメン選手一覧表】

1	中堅	サントス
2	遊撃	トルル
3	二塁	ビアンカ
4	捕手	ガリバン
5	三塁	カルタス
6	一塁	クラリス
7	左翼	セイラ
8	右翼	ラビット
9	投手	エト
控	代打	トルヘス
控	代走	ターニャン
投	救援	レア
ー	二軍	ロイドン
ー	二軍	ライナス
		他２２名

光栄ＳＬＧの双璧「三国志」「信長」シリーズはユーザーの
の高い支持を受けているが、その理由の一つに”エディット機
能の充実”が挙げられると思う。オプションの「パワーアップ
キット」を使えば、登場武将の能力や顔ＣＧの交換／オリジナ
ル武将の作成等が思いのままに可能。（下述は三国志Ｖにおけ
るエディット機能の実践例だが）顔ＣＧのボックス全体を真っ
黒に塗り潰して「透明怪人」なんて武将を作ったり、性格設定
を極悪にしたザコ武将を作成➡これらのキャラが酒宴で酔っ払
ったり修業中に山賊退治失敗といった行動・事件を起こしてく
れると思わぬ笑いを誘ってくれる（武将名はお坊さん・水戸光
國など）。ゲームの世界観を忠実に楽しみたいとするユーザー
はこのような楽しみ方を嫌う傾向にあるが、「自分だけの存在
や価値観」をゲームのシステムに一体化できる・・・この充実
感や喜びを知らない人はある意味で不幸だと思う。

前置きが長くなりましたが、左表は私が「グレイテストナイ
ン９７年度版」のエディット機能を利用して作成した”ドラゴ
ンナイト４”のキャラクターチーム（笑）。選手は二軍を含め
１チームにつき３６人まで登録可能。本体＋カートリッジを使
えば最大１６チーム（５７６人）ものオリジナルチームをが作
成できる／選手名も６文字（漢字は３文字）まで入力ＯＫだ。

エディット機能を備えている野球ゲームは数多くあるが、このソフトの場合は”選手の
個性付け”に関する演出が素晴らしいまでに行き届いている。「アジアの快速球」「鈍足
の貴公子」「代打さよなら男」「元卓球部」「得点圏併殺打」など計１７０種類にも及ぶ
キーワードが用意されており、例えば「雨男」のキーワードを持つ選手は雨の試合で能力
が上昇、「ダメダメです」のキーワードでは出塁するとオーバーランしてしまう特徴が加
わるなど、キーワードの組み合わせ（最大３種類まで可能）により個性的な選手を自在に
作りだせる／エディット機能にこれほどまでの質量を持たせたゲームも珍しい。

チームの作成作業が一段落つくと、対阪神戦の観戦モード（ＣＯＭ同士の対戦）を楽し
んでみた。我がチームは中継ぎ投手がグリーンウェル（！）にホームランを打たれ逆転負
けを食らったが、感情移入の度合いが増幅され《見てるだけ》だったがキャラクター達の
との間に「奇妙な連帯感」みたいなものが生まれてとても面白かった。

（選手の基本データを刷新する必要性に迫られるため）野球ゲームはどんなに内容が優
れた作品であっても１年が過ぎれば「用済み」となってしまう不幸がある。だが、エディ
ット機能を備えたソフトをお持ちであれば、皆さんもその役割・効果に注目してみてくだ
さい。きっと新しい発見があると思います／食後に１ゲーム・・・といった軽い気持ちで
始めてみませんか？。野球ゲームでは文句無しにＮｏ．１のソフトです。

奈良市・SUPER 陳応(24)

読者間レビュー

『グレイテストナイン'97』(サターン／セガ)
▲【奈良市・SUPER陳応24歳】……■山田：かつてファミコンで発売された野球SLG『ベストプレープロ野球』などは，現在でも毎年新たにデータを作成して楽しんでいる人たちがいます。エディット機能を活用することで，また新鮮な気持ちでプレイできますよ

ゲームミュージックとメディアミックス

最近のゲームはハードの能力が高いおかげで、３Ｄポリゴンやムービーなど使い放題です。しかし、それらの新しい存在のおかげで、ゲームミュージック（以下ＧＭ）はすっかり影の薄いものになってしまったように思います。

まず、最近のゲームは音声のあるものが当たり前で、それに加えてメディアミックス系統の作品だけに限らず、有名声優の起用も当たり前になってきています。また、さらにメディアミックス作品ではそれがラジオドラマなどに発展していきます。

そんな状況をふまえてＧＭの発売状況を見ると、サウンドトラック系統のものは少なく、そのかわりドラマＣＤやヴォーカルアルバムといったものが幅を利かせています。それらの中にもゲームサウンドは収録されていることがありますが、あくまでおまけ程度です。昔と比べて、ゲームの本数やゲーム関連ＣＤは増えましたが、ＧＭと呼べるようなものはあまり増えていないようなのです。

つまり、ゲームの数に比べて純粋にＧＭをＧＭとして楽しめる機会が減っているということです。もちろん、ZUNTATAなどは精力的なＧＭ活動をしているサウンドチームもありますが、それもまだ少数です。

さて、ここまでさんざんＧＭと書いてきましたが、ＧＭは一体どこまでがＧＭなのでしょう。メディアミックスの定着で、ますます定義が困難になったのではないでしょうか？個人的には、ラジオドラマなどの類や、ゲーム中に使われていないような、テーマソング以外の歌などはＧＭではないと思っていますが、みなさんはいかがでしょう？

どうか、ＧＭがメディアミックスに流されませんように……。

98/10/25 Sun.

福島県いわき市　　新谷剛史 (18)
URL http://www2.justnet.ne.jp/~t_nitani/　(←資格についてもやってます)

GM

もっと純粋にGMを聴きたい!!
◀【福島県いわき市・新谷剛史18歳】……■山田：読ホン世論調査の今月のテーマにも関連した意見です。最近はゲームそのものがCD-ROMで供給されているため，わざわざサウンドトラックを出す必要はない，という考えかたもあるでしょう

ファンクラブは得か否か

ゲーム関係のファンクラブは実に多い。本体のメーカーをはじめ、ソフトメーカー、ソフト単体（ドラクエやサクラ大戦など）、特定のキャラまで公式の物だけでも大変な数だ。

この内、いくつかのクラブに所属してみたのだがン千円払ってこれか？！というのが、かなりある。そもそも、ファンクラブとは、固定客確保のような広報、拡販活動の為に存在していると思っていたがそれ自体で収益をあげているとは悲しいことだ。ただ、オリジナルグッズが買えるだけで嬉しい、という人にとって存在価値があるのも確かだ。

と、ここまでは否定的意見ばかりだったが、おススメのものもある。まず、ＳＣＥのプレイステーション・クラブだ。年会費が高めで小冊子がイマイチだが、体験できるソフトが多いので、お得だ。最近では「どきどきポヤッチオ」がイケてるのと、「やるドラ」がイケてない（失礼）のが判った。

あと、セタのＰ’ｓＣＬＵＢ（リアル麻雀ＦＣ）と、テクモのＴＰＭは、無料で内容の濃い、両社の良心を感じさせるファンクラブだ。





▲福岡県春日市・極東ゆうじ

FC

ゲーム関連ファンクラブの善し悪し

◀【千葉市・まくってチャンプ？歳】……■山田：そこでしか得られない情報や特典も多いため，ファンクラブはなかなか見のがせない存在になってきています。ただ，そういった情報や特典が，数千円の会費に見合うものかどうかは，また別問題ですが…

今月の・・・読ホン世論調査

今月もやってまいりました，読ホン世論調査です。まずは，'98年11月号で募集したテーマ「ゲーム・ミュージック（以下GM）」に関する調査結果の報告からいきます。ちなみに今月は，回答数がいきなり３倍以上に増えました（ご協力ありがとうございます）。では，設問とその回答を見ていきましょう。

①あなたは，GMのCDを購入していますか？（回答がYesでもNoでも）その理由は？

これはほとんどがYesという回答。Noという回答はわずか１通のみでした。その理由については，以下のとおりです。

「Yes。ゲーム・センターではほとんどGMが聴こえないから」

【神奈川県相模原市・CALL？歳】

「Yes。気に入った映画のサントラを買うようなモンです」

【福岡県春日市・極東ゆうじ？歳】

「Yes。音楽が好き＋ゲームが好き＝GMが好きだから」

【宮城県仙台市・聖徳太子18歳】

「No。親や弟が貸してくれるから……」

【高知市・Cocofille？歳】

②GMのCDを持っている場合は，枚数を教えてください。

これは全体的に大きなバラツキが見られ，１枚しか持っていないという人がふたりいる一方，100枚近く持っているという人もいました。なお，「だいたい×枚くらい」と正確な枚数が書かれていない回答も含めて，平均では約33枚になります。

③好きなGM作曲者や，GMという観点から見た好きなメーカーを教えてください。

GM作曲者では，すぎやまこういち，古代祐三，葉山宏治，メタルユーキなど。メーカーではサウンド開発チーム名義でGMを作曲しているタイトー（ZUNTATA），コナミ（コナミ矩形波倶楽部），日本ファルコム（Sound Team J.D.K.）などがあげられました。ほかにはセガ，カプコン，アリカ，スクウェアなど，文字どおり千差万別の回答でした。

【総評】今回は設問のせいもあるのでしょうが，「GMは不要だ」「GMなんて興味がない」といったような否定的・無関心な意見はありませんでした。つまり，ゲーム中に音楽が流れるのは当たり前のことであり，それはゲームを盛り上げる演出の重要な要素として，また音楽のひとつの表現方法として認知されている，と言い切ってもいいでしょう。それは，回答者全員がGMを聴くためにCDを持っている，という事実からもわかります。

ただ，今回寄せられた意見のなかには「私がGMを好きになるのは，まずそのゲームが好きということが前提になる。好きなものはしょうがないが，GMだけ好きっていうのはいけない気がする」というものもありました。前ページに掲載した「GMとはいったいどこからどこまでがGMなのか？」という疑問とあわせて，GMが好きな読者のみなさん（とくに今月回答を寄せてくださったかたがた）にはちょっと考えてみてほしいところです。

さて，つづいて'99年３月号のテーマの発表です。３月号のテーマは「続編もの」です。以下の設問について，あなたの率直な意見を聞かせてください。

①いわゆる「続編もの」のゲームに対して，どのような印象がありますか？

②気に入ったゲームの続編が出るとしたら，買いますか？（回答がYesでもNoでも）その理由は？

③ぜひ続編を出してほしいと思っているゲームは何ですか？

【調査依頼：静岡市・Dragon-Half18歳】

今回の返答の締め切りは'99年１月５日です。テーマに関する回答以外の意見などを書いてもらってもOKです。

★　★　★

■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日ごろみなさんが感じている，コンピュータ・ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載されたほかの人の意見や感想，または本誌の記事で掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。なお，文章投稿はフロッピーディスクでも受け付けています。そのさいは，かならずテキスト形式で保存してお送りください。また，投稿文は主旨を変えない程度に，こちらで手を加える場合があります。

投稿のあて先：

〒141-8715　東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「読者の意見・ホンキホンネ」係

あくせすROOM

激筆★投稿野郎!!＆お嬢様。



◆千葉県松戸市・轟沈号
★勢いと迫力のあるタッチで、今月の１番獲得！…こんなに歯が尖ってると唇噛みそう…なんて考えてないですよ

■お正月だよ?! 1月号■

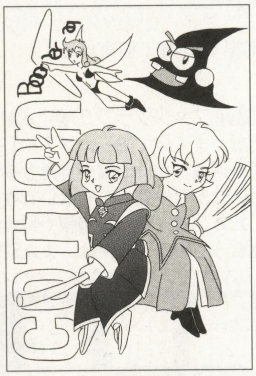
あけましておめでとうございます!! 暦の上ではまだ早いケド新年号ですもの。1999年もよろしくお願いしますね～。冬休みには当コーナー宛のハガキ，たくさん描いてくださいね！



◆京都市・鶏小屋
★こちらも冬の一場面。誰かを待ってるのかな？…今年は雪、たくさん降るのかなぁ…



◆高知市・Cocofille
★「冬の天使」…悲しげで、寒そうです。…でも色っぽくていいですね～



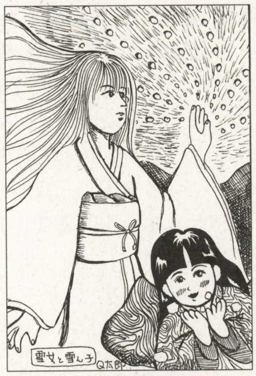
◆愛知県名古屋市・NA＋M＋PA
★お好みの髪色でキャラが選べるコットンブーメラン。私はノーマルカラーが一番いいかな…



◆東京都町田市・あつみ犬
★ゲームのほうは入手できましたか？周りではゼルダのためにN64買う人間がちらほらと…



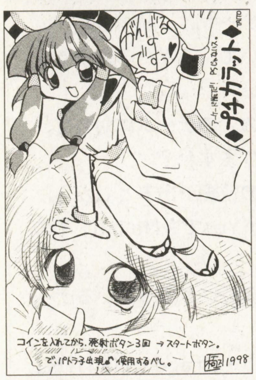
◆愛知県丹羽郡・ストロバヤ
★このイラストは、PN・かみらさんへのこと。おどろおどろしていて何かコワイです



◆愛知県豊川市・Q太郎
★日本の冬にはかかせない（？）雪女と雪ん子ちゃん。お正月に活躍してくれないかな



◆京都市・渡瀬右京
★真剣勝負（？）にタライやツボはないんじゃないかと思いつつ…CMおもしろかった『影牢』



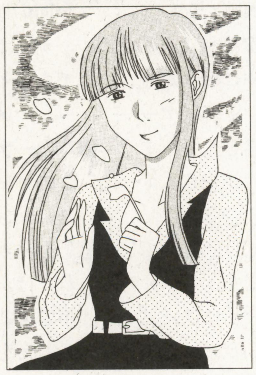
◆岐阜市・極堂
★『クレオパトラフォーチュン』でデビューしたパトラ子ちゃん。みんな知ってるかな？



◆栃木県小山市・ねことりやすきち
★オリジナル、「安らいでいますか？」…んーどうだろう。ハガキ見てるときは…



◆京都府長岡京市・るーあ
★シャープでかっこいい感じ。密かに背景も細かく凝ってますね。

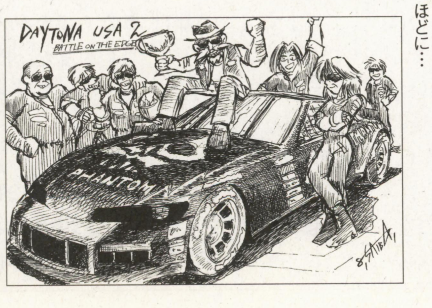


◆宮城県桃生郡・Lu-Cy
★花占いでもしてるのかな？やさしい表情があったかい気持ちにさせてくれます



◆群馬県桐生市・ふじ
★肩乗りにわとりって…いいかも。きっと寝坊することがなくなるよね（ちがう…）

今月の横



◆愛知県丹羽郡・裁刃鋭人
★カップを持って、ガッツポーズの親爺さんが元気あっていい感じ。でも無茶もほどほどに…

お便り募集中!!

「あくせすROOM」では，みなさんのイラスト，ハガキ，サークル告知等を募集してます。黒インク，ペン等でかいてください。鉛筆，色ペンなどの使用はご遠慮ください。横位置のハガキもちょこっと募集中です。住所・氏名（P.N）を記入のうえ，マイコンBASICマガジン編集部「あくせすROOM」係まで，よろしくお願いします！

?! ベーマガ
おたのしみプレゼント 1

1 ベーマガ オリジナル・マウスパッド



今月も10名の読者にプレゼント。毎月たくさんの応募で嬉しい悲鳴です！まだ当たらないあなたも今度こそ……？

提供：ベーマガ編集部／10名様

2 ハイブリッド版『ズンビーニ』ソフト



大人から子供まで楽しめるパズルアドベンチャーゲーム。完成度の高いパズルが論理的思考力をみがく，新感覚ソフト。

提供：インタープログ／３名様

3 Win95/98版『タイプ練習 with DumDan』ソフト



「だるま落とし」をヒントに生まれたブラインドタッチ練習ゲーム。オリジナルモードでは普通のゲームとしても遊べるぞ！

提供：ポップ システム／２名様

4 Win95/98版『デスクトップ・デコラ ウルトラマンダイナ 超戦闘編 VOL.2』ソフト

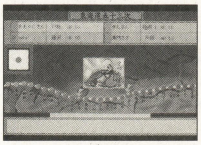


アイコン・壁紙・ポインタ・サウンド等を全部まとめてウルトラマンダイナ仕様にチェンジできるデスクトップ・アレンジメント・ソフト。

提供：マックザウルス／２名様

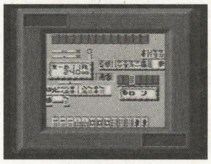
5 Win95/98版『シグマ・ゲーム・センセーション for Windows95/98 Vol.3』ソフト

「東海道五十三次すごろく」「こいこい」「陣取りゲーム」の3本を収録した人気シリーズの第3弾。ゲームの楽しさをキッチリ押さえた秀作ばかり！



提供：シグマ／５名

6 ゲームボーイ用『灘麻太郎・小島武夫の実践麻雀教室』ソフト

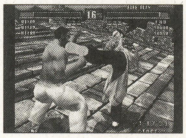


初心者も手軽に遊べ，知らないうちに実力が上がるお手軽麻雀練習ソフト。日本プロ麻雀連盟発行の初段位認定証がもらえる初段位認定モード搭載！

提供：ギャップス／５名様

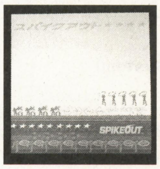
7 『バーチャファイター3tb』テレホンカード

ドリームキャスト本体と同時発売される，3D対戦格闘ゲーム『バーチャファイター3tb』。発売記念の特製テレホンカードをプレゼント！



提供：セガ・エンタープライゼス／５名様

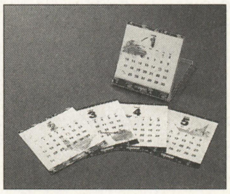
8 『スパイクアウト』LP



好評稼働中の3D格闘アクション『スパイクアウト』から数曲をセレクトしたプロモーション限定の非売品LP。

提供：セガ・エンタープライゼス／３名様

9 「1999年版 大戦略カレンダー」



システムソフトの人気SLG最新作『リアルタイム版大戦略＋インターネット対戦』初回出荷特典の特製カレンダーを

提供：システムソフト／３名

10 サイトロン10周年記念「SPECIAL CD sampler」とボールペン

10周年を迎えるサイトロンレーベルから，特別編集のゲームミュージックが収録された2枚組CDとスタンド付ボールペンをセットで。



提供：サイトロン／10名様

11 『Project Berkley（仮）』特製クリスマスカード

来春発売予定のドリームキャスト用ソフト『Project Berkley（仮）』から特製クリスマスカードを500名に！　カードの内容は手元に届くまでヒミツです。お楽しみに！

提供：セガ・エンタープライゼス／500名

12 「史上最大！アメリカ横断ウルトラクイズのすべて」オリジナルTシャツ

11月22・23日，6年ぶりに復活した「アメリカ横断ウルトラクイズ」の第1回～第16回の名場面を収録したビデオの発売を記念したロゴ入りオリジナルTシャツを（ビデオは㈱バップより税抜き3,800円で発売中！）。



提供：バップ／３名様

'98年10月号ベーマガおたのしみプレゼント当選者

【1】ベーマガマウスパッドは長野県松本市・**窪田豪史**さん他9名
【2】『えこのKIDS～風が吹けば桶屋が儲かる』ソフトは東京都世田谷区・**佐藤時也**さん他1名
【3】『Windows98がわか～る』ソフトは栃木県宇都宮市・**横松禎之**さん他2名
【4】『さんすうできるモン』ソフトは東京都武蔵村山市・**武田克己**さん他2名
【5】『メッセージ・ナビ』ソフトは和歌山県御坊市・**山下 修**さん他4名
【6】『戦国美少女絵巻 空を斬る!!』サイン色紙は神奈川県横浜市・**田中慶一**さん
【7】『スパイクアウト』バンダナは島根県出雲市・**野元 誠**さん他4名
【8】『テトリス ザ・グランドマスター』Tシャツは群馬県佐波郡・**村上 哲**さん他2名
【9】『超鋼戦紀キカイオー』Tシャツは北海道江別市・**細川 守**さん他3名
【10】『ブラッディロア2』ポスターは神奈川県相模原市・**鈴木真理子**さん他5名
【11】『ブラッディロア2』プロモーションビデオは愛媛県今治市・**山内 学**さん他1名
【12】AMショー取材特別グッズは静岡県引佐郡・**神服部洋将**さん

応募方法

本誌とじ込みハガキに応募欄があります。希望する賞品の番号と賞品名を1点だけ書いてご応募ください。また，官製ハガキでも受け付けます。なお，官製ハガキで応募する場合は，応募したメーカーに対する要望等も書き添えてください。
締め切り：1999年1月7日必着
発表：3月号（2月8日発売）

パソコン・ビギナー必見!!

電脳用語小辞典

ベーマガ編集部謹製

Supervise/Hideto Hayashi
mailto:rhh@alles.or.jp

NEW! ………新規収録
PC ………パソコン用語
G ………ゲーム用語

[ア行]

AC-3 (Audio Code Number 3)
NEW! PC G

ドルビー研究所が開発したデジタル・サラウンド・システム。フロントの左右，リアの左右，センター，ウーハーの5（+1）チャンネルによって構成される。現在では映画館やDVDなどで採用されているが，将来的にはゲーム機やPCの分野でも採用が予想される。

AGP (Accelerated Graphics Port)
PC

Intel社が規定した「グラフィック・アクセラレータとメモリ間」専用のバス規格。PCIよりも高いデータ転送能力を持つのが特徴で，266Mbyte/sec（バスは66MHz）の標準モードと，533Mbyte/sec（バスは133MHz）の倍速モードが用意されている。

API (Application Program Interface)
NEW! PC

アプリケーション・プログラム・インターフェースの略。プログラム用インターフェースのことで，アプリケーションは，すべての処理を，API経由で一括してあつかうことができる。最近では3Dボード関連で，この名前を目にすることも多い。

ATA (AT Attachment)
NEW! PC

IDEの統合標準規格で，ANSI（米国規格協会）によって規格化が進行中している。互換性などに問題があった従来のIDEを，文字どおり統合したものになる予定で，IDEの拡張規格であるEnhanced IDEの技術も，あわせて標準化していく方針である。

ICQ
NEW! PC

Mirabilis社が開発したオンライン通知ソフト。このソフトを導入しているユーザー同士が，仲間のIDを登録することによって，その人物が，現在インターネットに接続しているかどうかを知ることが出来る。また，メッセージの送受信やファイル転送なども可能。

IDE (Integrated Drive Electronics)
PC

ハード・ディスク・インターフェースのひとつで，SCSIのように別個のドライバを必要としないのが最大の魅力。最近ではATAという正式な規格に総合される動きが見られる。また，拡張規格として，CD-ROMなどのデバイスが扱える「Enhanced IDE」がある。

IEEE1394 (アイ・トリプル・イー1394)
PC

シリアルSCSIの規格。100・200・300Mbit/secという3種類の規格があり，高速データ転送の次世代標準として期待されている。またPCに先行する形で，デジタル・ビデオ・カメラなどにも採用されており，こちらは「i Link」と呼ばれることもある。

IME (Input Method Editor)
NEW! PC

漢字やかなを変換するために用いられるインターフェース。DOSの時代にFEP（フロント・エンド・プロセッサ）と呼ばれていたものと同質のものであるが，FEPという単語自体が広義なため，より語意を明確にする目的で，この名称に統合されたものと思われる。

ISDN (Integrated Services Digital Network)
PC

TSS（電気通信標準化セクタ）が標準化した，電話，FAX，データ通信などを統合するデジタル通信網の名称。64Kbit/secが現在の基本的な通信速度であるが，将来的には，600Mbit/sec程度の通信速度を持つ「B-ISDN」が標準化される予定になっている。

MPEG (Moving Picture Experts Group)
PC G

デジタル動画圧縮技術の名称。また，これを標準化している団体の組織名でもある。規定上ではMPEG-4まで制定されているが，DVDなどで採用されているのは，現行最新規格であるMPEG-2である。ちなみにPCで主に取り扱われているのは，MPEG-1。エムペグ。

mp3 (MPEG Audio Layer-3)
NEW! PC

MPEGの中に含まれた，音声データのデジタル圧縮技術。CD並みの音質を保ったまま，音声データを約1/10まで圧縮できる。この方式を利用すれば，音楽1分あたりをおよそ1MByte程度に圧縮できるため，CDやMDに変わるポータブル再生装置も，徐々に発売されている。

OpenGL
PC

Silicon Graphics社が中心となって開発した3Dグラフィック用API。主にCADなどのエンジニア向けアプリケーションで使用されることが多い。しかし最近では，3Dグラフィックスを多用するゲームでも十分なスペックを発揮することが認められ，注目されている。

OS (Operating System)
PC

アプリケーションがコンピュータのシステムを利用するにあたって全体を管理している基本ソフト。現在では，Windows95/98が大きなシェアを占めている。'99年の第1四半期には，Windows NT4の後継である「Windows2000」が発売される予定になっている。

Ultra ATA
NEW! PC

いくつかのHDDメーカーが定めたIDEの拡張規格。従来のATAの転送速度が16.6Mbyte/secだったのに対し33Mbyte/secの性能を持つことからATA-33とも呼ばれる。正式な規格ではなく，いわゆる業界標準であるが，将来的にはATA／ATAPI-4として統合される予定。

アーカイバ (Archiver)
PC

複数のファイルにデータ圧縮をかけてひとつにしたり，それを復元したりするソフト。データ圧縮時に作成される書庫ファイルが「アーカイブ（記録保管所の意）」と呼ばれることから，この名で呼ばれる。代表的なソフトに「LHA」や「Winzip」がある。

アーケード (Arcade)
NEW! G

いわゆるゲーム・センターのこと。「アーケード・ゲーム」という言葉が用いられる場合は，ゲーム・センターで遊ぶことのできるゲームを指す。

アイテム (Item)
NEW! PC G

元来，原語的には「項目」「品目」という意味の語だが，ゲームの分野においては，「ゲームの進行上に必要な道具」を指す言葉として用いられる。また，かつては「磁気テープに記録された1項目分のデータ」という意味でも使用されていた。

アクション・ゲーム (Action Game)
NEW! G

プレイヤーがキャラクターを自在に操作し，ステージを次々とクリアしていくタイプのゲームのこと。非常に広義な言葉なので，厳密なカテゴライズは不可能であるが，一般的には，任天堂の『スーパーマリオ』やセガの『SONIC』シリーズのようなゲームを指す。

アドベンチャー・ゲーム (AVG：Adventure Game)
NEW! G

プレイヤーが選択肢を指定していくことで進行するストーリー重視のゲーム。原義的には「冒険」のイメージが強いが，これはアドベンチャー・ゲーム黎明期にいわゆる冒険譚が多かったため，この名前が冠せられただけで，現在では，特別な意味は持たない。

アパーチャグリル (Aperture Grille)
NEW! PC

ソニーのトリニトロン管や三菱電機のダイヤモンドトロン管に採用されているCRT表示方式。従来のシャドウマスク管に比べ，電子銃から発射される電子の透過効率が高く，縦方向の色ズレもおきにくいため，高品位の画像を再現することができる。

インターネット (Internet)
NEW! PC

米国国防総省の「ARPAnet」に端を発する，全世界的なネットワーク網。元来は，ネットワークそれ自体を研究する目的で生まれたものだが，画像などを簡単に取り扱うことのできるWWW（World Wide Web）の登場により，一般ユーザーの需要が高まった。

インタラクティブ (Interactive)
NEW! PC

ユーザーとコンピュータが対話的に処理を進める作業を指す語。PCのツールからゲームまで幅広い分野で用いられている。対語：バッチ（Batch）

ウィルス (Virus)
NEW! PC G

コンピュータ・ウィルスを省略して呼ぶ語。ウィルスはプログラムの一種で，実行ファイルなどに寄生し，システムの正常な動作を妨害する。主にハッカーと呼ばれる人たちが，自分の実力を誇示するために製作することが多い。そのため症状や感染経路はまちまちで，なかには，システムそのものを破壊してしまう悪質なものもある。一般ユーザーが，これに対抗するためには「ワクチン」と呼ばれるプログラムを利用することが多い。

エンコード (Encode)
NEW! PC

ファイルやデータ自体を圧縮するためにおこなう作業を指す語で，さまざまな分野で用いられる。また原語が「暗号化する」という意味を持つことから，パスワードにプロテクトをかける「記号化」も同様に呼ばれることがある。
対語：デコード

音声認識 (Voice Recognition)
NEW! PC

人間の声などをアナログの電圧可変データとして取り込み，それをデジタル・データに変換し波形パターンを分析することで，発言内容を認識する技術。最近では，この認識精度が向上した事から，実用化の動きが顕著である。

オンボード (On Board)
NEW! PC

ビデオ・チップやメモリといった部品，あるいは機能が，直接マザーボード上に実装されている製品を指す語。たとえば「ビデオ・チップがオンボードになっている」という場合は，そのビデオチップの機能を切り離すことは可能でも，物理的にチップを取り外すことはできない。

オンライン (On-Line)
NEW! PC

ネットワークに接続されている状態を指す語。転じて「コンピュータ上に（データなどが）記録されている」という意味でも用いられる。
用例：オンライン・ヘルプ

今月のslang

このコーナーでは，毎月コンピュータ分野およびゲーム分野で用いられることの多いスラング（俗語）などを紹介していきます。

Q NEW! PC

先頃，全世界で2千万アカウントを突破したといわれる定番オンライン通知ソフト「ICQ」の略称。チャットなどで「QのID教えて！」というように使われることが多い。むろん，某SFテレビ映画シリーズに登場する「連続体」を指すわけではない。

このコーナーでは，読者のみなさんからコンピュータ／ゲーム分野で用いられる用語を募集します。解説してほしい用語，この言葉の意味がわからないなど，なんでも結構です。ぜひ一報ください。次回の電脳用語は，『か・カ行』でまとめてみたいと思います。

情報の宛先▶ 〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社
マイコンBASICマガジン編集部「電脳用語小辞典」係
または，筆者アドレス，ベーマガHPからも投稿できます。
URL=http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/

大出綾太

第1問で敗退したウルトラクイズをテレビで観戦。次回の開催に備えて，『すくすく犬福』で自主トレをはじめるらしい。

サウンドノベル再燃中!(その1)

この本が出るころ，僕はせっせとPSで遊んでいるはず。ソフトは，サウンドノベルエボリューション第1弾の『かまいたちの夜特別篇』だ。追加された「真理の探偵物語」編は何度も楽しめる形式らしいので，年内は遊び倒すことだろう。シリーズ第2弾の『街〜運命の交差点』は，これでようやく信者が増えそうなので，少し安心している。〝読書ゲーム〟〝小説パズル〟とも言えるこの作品，未経験者はぜひ一度体験してほしい。でも個人的な本命は『弟切草 蘇生篇』だったりする。ああ，ナミィ!

それにしても，ウルトラクイズの決勝戦にはびっくりしたね，関係ないけど。

中村京子

CUCCIOLO女史から『UO』のswamp tentacleそっくりの植物をもらう。本当に動き出しそうなその姿にドキドキしてるらしい。

『UO』仲間が集まった

11月上旬，やぶらー，開田くん，私の3人でCUCCIOLOさんの自宅におじゃましました。昼食ではNapaのギルド名と同じ「チョコかけタコス(Chocolate Added Tacos)」に挑戦。その後もなぜか「モンティパイソンのホーリィグレイル」の上映会があったり，PUPPYさんがこの日のために購入したというポケモン・ポンジャンで遊んだりと，楽しい1日を過ごせたのでした。そのあいだ，随所で飛びかう『UO』談義。みんな，ホントに『UO』が好きなんですねー。ちなみにAsukaの新ギルドは「国際ラマ評議会(International Council of Llama)」。今度集まるときはラマについて語り合うの?

加藤義文

「A.A.ZERO3」を読んだ友人たちに，チャイナドレスの謎を聞かれて困りはてている。買ったのは事実だから仕方ないでしょ?

やっぱり『スパIIX』なのだよ!

最近，本気で「A.A.スパIIX」が作りたくなってきている。長い年数を遊ばれているだけあって攻略法はかなり洗練されているし，さまざまな連係や連続技は，見ているだけでもゾクゾクしてくるようなものが多い。もはや，この芸術品とも言える知識を永遠に残すには，A.A.しかないと思うのだが，どうか。できれば，攻略ムービーの入ったCD-ROMもセットで出したいなぁ。

まあ，そんなわけで，読者諸氏に意識調査を行ないたい。はたして「A.A.スパIIX」が出たらみんな買うのか? 何を特集してほしいか? どんな構成なら満足するのか? 価格はどのくらいが適当か?意見求む。

思わぬこぼれ話が聞けるかも?

本誌ライターたちがPCやゲームについて語る

Final Stage

ファイナルステージ

山田真也

引っ越し以来トラブルつづきのアパートにて，今度はトイレの漏水が発覚。「もう引っ越したい」が最近のログセらしい。

別名「『じつは目立ちたがり』度判定機」

とにかく『ダンスダンスレボリューション』が楽しすぎる。最初は運動不足解消のため，スポーツクラブがわりに利用しようと思っていたのだが，ほとんどの店では1プレイ200円設定。毎日2回ずつ遊んだとしても，1か月に1万2千円も費やすことになる。じつは，一般的なスポーツ・クラブの月会費のほうが安いのだ。でも，リズムに乗ることの楽しさと，人の注目を集めることの快感を味わいたいがために，今日もオレは踊る。当面の目標は，「PARANOIA」を確実にクリアできるようになること。五反田の某店で華奢な茶髪野郎が踊っているのを見かけたら，あたたかく見守ってくれ。

源　康史

手持ちの古いパソコンを撮影してホームページで公開の予定とのこと。19年前の名機PC-8001(無印)はまだ動くらしい(笑)。

イベントラッシュで浪費(泣)

最近同人即売会のイベントがやたら多い。しかもどのイベントも超満員だ。1日挟んで別の即売会が行なわれることもあり，出展するほうも買うほうも大変。通常，予算は多めに用意するのだが，単価が安いために気軽に買ってしまい，結局使い果たしてしまうパターンは私だけではないはずだ(笑)。12月末は恐怖のコミケが待っている。今年こそは控えめにしたいものだが，そうもいかないのが悲しい性。ガンダム全話LDセットも発売されるし，ますます寒い季節になることまちがいなし!でもなぜか幸せなのはなぜ? 「それは萌(燃)えるから(笑)」

「三國志」イラストも求む!!

Silpheed☆

ビデオカードの評価記事を書いているうちに自分でもほしくなるも，AGP搭載のマシンは持っていない模様。もう1台買うの?

パソコンでG^3ってやってみたいよね〜

最近のビデオカードは標準で3D機能を搭載したものがほとんどで，しかもめまぐるしく新製品が出る。だから，ちょっと時期を逸した感もあるが，今月の「DOS/V製作」ではビデオカード特集を書いてみた。私はMGA-2以来のmatrox派だけど，Voodoo Bansheeのコストパフォーマンスはすごいと思った。でもそれぞれ一長一短あり。

数10MBのテクスチャをげしげし転送しても処理落ちしないで，画質もくっきりなチップが出たら……と思うけど，高級品は日本でしか売れないらしいから無理だそうなぁ。ソフト，ハードともに国内メーカーの奮闘を切に期待したい。いやまぢで。

SPSスピリッツ

〒960-8151 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社　エス・ピー・エス
TEL：024-545-5777
http://www.sps.co.jp/

こんにちは，読者のみなさまいかがお過ごしでしょうか？
最近，あ〜冬だなぁ…としみじみ感じるようになってきました。朝会社に出勤しようと車に近づくと，フロントガラスが凍ってるし，出勤途中に見える阿武隈川のほとりには，白鳥さんが今年もやって来てるし。あ〜冬だなぁって感じです。
毎日寒いけど，寒さに負けず，今月もSPSスピリッツ元気よくいってみよぉぉ〜!!

AOKI x AOKI

イヤー，みなさん先月はごめんなさいなのだ〜。３週間くらいずっと風邪ひいてました。やっとこ体調も整ってきたところです。ところで「怒首領蜂」のＳＰＳスピリッツ応募っっっ!!! 本当にありがとうございます。風邪休み明けで出社したらナナナなんと怒首領蜂ＳＰＳスピリッツ宛の応募ハガキがAOKIの机の上にドッチャリッ!!! ビックらこきました。で，まだまだ今月も応募ハガキが殺到していまして抽選はまだできません。現在の応募者数は121人です!!! そろそろ来月号で抽選発表といきますかね。では，楽しみにしててください!!!

Lights Mail

先月，Lights Mailを公開してから，たくさんの方にダウンロードをして頂きました。本当にありがとうございました(もちろん，その中にはＳＰＳスピリッツの読者の方もいるはずよね!?)。Lights Mailを使ってみての感想やご意見があったら，どんどんお寄せください。

新入社員のご挨拶

皆さん初めまして，新入社員の森です。

１年ぐらい前から車を買おうと思っていました。燃費もいいし，安いし，マーチでも買うかなーー。友達の家に遊びに行き，漫画を読みました。友達の車（パルサーＮ１仕様）の横に乗り，榛名，碓氷，赤城を走りました。その後，買った車はインテグラtypeR。貧乏になりました。さて，読んだ漫画は何でしょうか？？？　ここまでは，良かった。実際納車されてみると，困ったことに，運転ができない。免許を取ってから10年のブランクあり（あれ，年がばれてしまう）でいきなりマニュアル車，さあ大変，納車後に，最初に運転したのは友人１で給油&カーナビを買いに，次に運転したのは友人２で夜中に人気のない道路まで，そこで，初めて自分の車の運転席に座り，それから教習が始まりました。“がたがたがた”，とても親切な友達に助けられ，運転できるようになりました（しばらくは，夜中のみ運転してましたが，また，車線変更がすごく怖かった。いまだに，セルを回す回数が人より多い）。

そんなこんなで，“よし，行くぞ！”自分の車で碓氷峠へ，峠の入り口あたりで丁度シビックtypeRが100mぐらい前に，ついて行くぞ，前との距離をつめるぐらいのスピードで，第１コーナー（R186？）に進入，最初からきつい，第１コーナーを何とかクリアして，第２コーナーへ，あれ，ハンドル切ってるのに車が真っ直ぐ進む。どアンダー……。いやはや。こんな私ですが，どうぞよろしく。

バトル孫平

ダウンロードを開始しました。
バトル孫平は，バトル棋太平の能力を向上させるパワーアップキットです。バトル棋太平と併せてご使用くださいね。現在は，12/31迄の使用期限付きの体験版を配布中ですので，是非一度お試しください。
ＳＰＳのホームページからは，
・バトル棋太平＋バトル孫平　・バトル孫平のみ
の二つのタイプのダウンロードが可能です。
（バトル棋太平はフリーウェア，バトル孫平はシェアウェアです。）
詳しくは，こちらをご覧ください。
http://www.sps.co.jp/newrelease/magohei/magohei.html

SPSイラストWORLD

今月もたくさんのお葉書，どーもありがとね！
By よ〜こちゃん



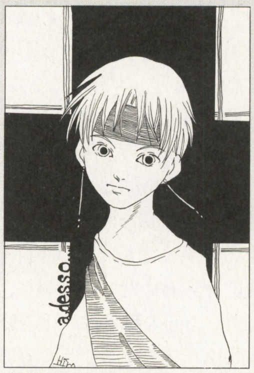
栃木県　P.N　ねことりやすきち
オリジナル，大歓迎！気分を変えて違う絵を描いてみるのも新鮮でいいよね！



高知県　P.N　Cocofille
雪女ですか，冬ですね〜。今年はスノーボード頑張ってよ！



岐阜県　P.N　まよっち
まよっちさんは，シューティング・ゲームがお好きなの？「怒首領蜂」買ってくれたかな…。



東京都　P.N　比呂
そんな目で見つめられたら，動けなくなってしまいそう。

CAPCOM WORLD

㈱カプコン本社ビル　〒540-0037 大阪市中央区内平野町3-1-3

…なんか気がつくと冬の足音が聞こえてますねぇ。早いものです。

というわけで秋浜です。以前このコーナーで『好きな季節は秋です』なんて答えてたような気がするんですが，今年の秋はのんびりする時間がほとんど取れなかったのはちょっと…ていう感じです（まあ夏もなかったんですけどね）。そんなものでしょう，世の中なんて（笑）。ではいってみますか！

セルピュータ情報だーい！（この文，全編爽やかな青年口調で）

やあみんな！『キカイオー』，プレイしてくれているかな？　全国のゲームセンターで熱い戦いを繰り広げている君に朗報だ！

なんとこの『キカイオー』の音楽がすべて聴けてしまう素晴らしいCDが，只今絶賛発売中なんだ！　CD2枚組，110分に及ぶ，カプコン史上最大のスケールでお送りする，夢と希望と友情の一大スペクタクル！　思わず懐かしさを感じずにはいられない音楽の数々！　SEとボイスだけでも20分収録！　このCDさえかければ，どんな場所でもそこはキカイオーワールドに早変わりだ!!

さらに！　様々な特典もいっぱい！　TVのブラウン管を模したボックスにカレンダーが付いてくるぞ！

ここまでの圧倒的なボリュームを誇るこのサントラが2,940円で手に入っちゃう！これを御買い得と言わずして何と言う！　さあ，君も今すぐに，このキカイオーワールドに来てくれ！　待ってるぜ!!

セルピュータ・その2。

…えー，少し落ち着きましょうかね。もっともこちらもキカイオー関連なんでいつ暴走するかわかったもんじゃありませんが（笑）。

こちらはドラマCDのお話です。すでに11月にラジオドラマとしてOn Airされていますが，来年の1月21日にCDとして登場します。

ゲームでは各ロボットごとに様々なストーリーが展開されますが，ドラマの主人公はやはりキカイオーとジュンペイです。もちろん他のキャラたちも登場しますので，ツインザムファンの私も一安心。あ，間違っても想鐘サキをパルシオンが助ける，というストーリーではないので気をつけて（それはそれで見たい気もするが）。

そうそう，実は私，このアフレコ現場にちょっと行ったんですよ。もちろん初めてです。ああ，この人がジュンペイでこの人がポリンちゃんで…などと感慨ひとしお。発売はもう少し先になりますけど，心して待て！

はまぁの部屋は西向き。…これまたホント。

とりあえずこの号は1月号ですが，原稿を書いているのは98年内。折りに触れ1年をふり返る時期ですな。そういうことは年明けまで秋浜はやりませんが（笑）。

それにしても…冬，ですねぇ。最近までの私の部屋にはなぜか扇風機が置いてあったんですが（どういう季節感してるんだか…），さすがに今は置いてあるだけで，単なるオブジェと化しております。

そうそう，気がつけば来年はアンゴルモアの大王が天から降ってくる予定の1999年。とりあえず順調（？）にいけば来年の7月にはこの連載が終わっていることでしょう（地球も終わってるって）。大きな意味での『ひと区切り』ですね（…だからねぇ…）。

季節はいつも巡り，再び訪れる。私（やみなさん）が生まれる前から春夏秋冬は常にあって，たぶん我々が死んでもやっぱり常に巡ってるんでしょうね。来年大王様が降ってこなければ（しつこい！）。

何でこんなこと書いているのかといいますと，寒いこと以外まるで冬の感覚がないから。ああ，確かに忙しい日々を送っているとはいえ，これではイカン！と密かに思っております。やっぱり冬はコタツでみかん！

こんな当たり前のことを感じていられるくらいの余裕はいつも持っていたいですね…ほとんどエッセイ風に締めくくってまた来月。

イラストギャラリー

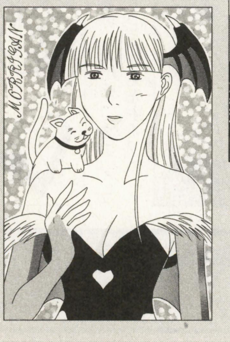
考えてみればもう50枚以上このコーナーに掲載してきたわけですねぇ。そして今から予告!!

おそらくこのコーナーに，今後3か月はなにかの形で年賀はがきの影が絶えることはないでしょう!!　そう言えば，今年の頭はえらく昔の年賀状が来ていたような気が…気にはしませんのでバンバンどうぞ。



▲ 愛知県・NA+M+PA
PS版絶賛発売中！ていうことで。それにしても，ウージーとランボーナイフはすっかり彼女のトレードマークですな。

▼宮城県・LU−CY
モリガン＋小動物…あんまりない組み合わせ。これはこれで味があるかと。余計な妄想もしないですむし（笑）。





▲高知県・Cocofille
これまたあまり見ない組み合わせ。左上に注目！ああ，そういう季節ですか。実感あまりないけどねぇ。

▼愛知県・芹里まいり
今月はモリガン率高し。えーと，雑誌的にはともかく秋浜的にはぜんぜんヤバくありません（そのほうが問題だって）。



インターネット カプコンホームページ アドレス

http://www.capcom.co.jp/

カプコンソフト情報

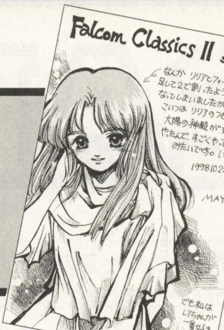
大　阪	06-946-6659
東　京	03-3340-0718
札　幌	011-281-8834
松　山	089-934-8786
名古屋	052-571-0493
仙　台	022-214-6040
広　島	082-223-3339
福　岡	092-441-1991

CAPCOM WORLDへの質問やイラストは
〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン
編集部「CAPCOM WORLD」係まで

SEGAのヘンな話題やちょっとお得な情報ならおまかせ!!

ベーセガ

マイコン BASIC SEGA OFFICIAL VARIETY SPACE



◀MAYO?

奈美 竹崎さん，大変なんですっ！

竹崎 どうした!? まさかドリームキャストの発売日が12月に延期されたのか!?

奈美 そんなバカなことあるわけないでしょ!!

竹崎 じゃあ，同時発売ソフトが…。
(バキッ！)

奈美 縁起でもないこと言わないでくださいね。大変っていうのは，うちの愛しのフェレットが，洗濯機のホースをかじっちゃって，洗濯ができなくなったって話です。

竹崎 なんだ，そんなことか。それで洋服から妙な匂いが…。
(ドカバキッ!!)

奈美 してませんっ!!

竹崎 失礼しました……。

奈美 私たち，お笑い芸人じゃなくて，セガのパブリシティ担当なんですから，それなりの自覚を持ってくださいね。

竹崎 さてさて，ドリームキャストもいよいよ発売されたね！ いろいろあったけど，まずは無事に発売されて良かったよ!!

奈美 ジャニーズの滝沢くんと湯川専務が共演する新CMも好評で嬉しい限りですね。ところで，先月号の『ベーセガ』のレイアウトに，一部見苦しいところがございましたー！ お詫びいたします。
(**ベーマガ編集部**：読者のみなさん，タケちゃん，ナミちゃん，ごめんなさい。これは編集部のミスです。本当にごめんなさい。)

竹崎 その代わり…という訳ではないんだけど，今月は今現在入手できる最新情報を中心にお伝えしていくぞ。

奈美 では，本体の発売と同時にスタートしたキャンペーンについてご案内しまーす。

竹崎 先月号では，本体同梱ソフトの『ドリームパスポート』を使った『ハンカチ落としキャンペーン』のお知らせをしたけど『ハンカチ〜』とは別物なんだよね？

奈美 ハイ，別です。その名も『1 to 3（ワンツースリー）キャンペーン』と申しまして，期間中にドリームキャストのソフトを３本買っていただいた方，もれなく全員に『ドリームキャスト・アラームクロック』を差し上げる，というものです！

竹崎 実施期間は，12月31日まで，だ！

奈美 やり方はカンタンです。ドリームキャスト取扱店にて，応募台紙を受けとったら，ソフトのタスキ背面にあるタイトル部分を切り取って３枚貼り，12月23日以降にお店へGO！ 時計は，この応募台紙と引き換えになりまーす！

竹崎 この時計は，このキャンペーンでしか手に入らないものなので，ぜひぜひゲットしてくれ！ あとは，何のソフトを３本購入するかだが…(笑)。

奈美 そうですね…ソフトを６本購入していただいて，時計を２コゲット！ とかでも構わないですよ。もちろん，９本で３コとかいうのもアリ，です！ そんなにたくさん時計が必要かどうかは謎ですけど。

竹崎 ただし『ドリームキャスト・アラームクロック』の数には制限があるので，このキャンペーンは時計がなくなった時点でおしまい。上記のような人が現れる前にお店へ行って引き換えてね。

奈美 さてさて，実はさらにもう一つ，キャンペーンをご用意してるんですよねっ。

竹崎 そうなんだ，そのキャンペーンとは『ドリーム ポイント バンク』サービスだ！

奈美 こちらは，ドリームキャストのソフトを購入していただくたびにポイントが蓄積されてゆき，そのポイントに応じて特典を受けることのできるサービスですね。

竹崎 わかりやすく言うと，航空会社がやってるマイレージバンクみたいなシステムだね。これを貯めていけば，すてきな特典がもらえちゃうのだ。

奈美 このサービスは，入会費・年会費いっさいなし，無料で登録できますよ！ 申込方法は，ドリームキャスト本体に同梱されている「申込ハガキ」を見てくださいね。とっても詳しく説明してます。

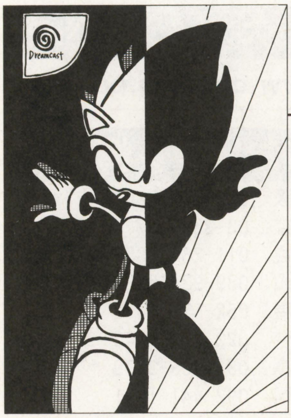
竹崎 来年２月28日までに５タイトル以上を登録すると，ボーナスポイントがもらえちゃうキャンペーンをやるので，本体を買ったら，すぐ申し込んじゃおう!!

奈美 ドリームキャストパートナーズ（ファンクラブ）の入会申込書も本体に同梱されてますので，そちらもよろしく!!

竹崎 しかし…ドリームキャストには，いろんな申込書が同梱されてるなぁ。

奈美 ひとつひとつしっかり読んで，必要なものを申し込んでくださいね。お得な情報がいっぱいですので。

竹崎 よろしく頼むぜ!!



◀MF2
そういえば『ペンペン』のイラストって来てないですね一。穴場カモ？（笑）



◀湯浅裕美
じつは，私も北海道出身なんです（ゲーマー奈美）。関係ないか。



◀加藤義啓
違いのわかる男，湯川英一（笑）。デビューシングル（？）も好評発売中！



◀あるむ
いつもありがとうね。今度は，おたよりも書いてくれるとうれしいナ。

このコーナーを充実させるための，ご意見，おたより，イラストなどなどクビを長くしてお待ちしています。採用の方には特製テレカなど，非売品セガグッズをプレゼント。SEGA竹崎がおたよりをすべて読んで，面白いコーナーを作っていきたいと思います。すべてのあてさきは，ここや!!
〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 ㈱セガ・エンタープライゼス CSプロモーション部「竹崎のベーセガ」係

コナミ流。

■コナミ株式会社　〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1■

10年くらい前，某アニメ制作打ち合わせでの会話。彼「ハダカのシーンとか入れちゃマズイですか？」僕「扇情的なのはダメです。必然性もないとね」彼「露出はどこまでなら？」僕「うーむ。川島なお美まででしょう」彼「うーむ。川島なお美ですか」…10年前ですからね。今はもう，なお美までいっちゃうとNGですよね。

祝！ツインビーPARADISEアニメ化

昨年末からの「ツイPARA５周年記念期間」のトリを飾るプロジェクトがコレ。いよいよ新作アニメーションをビデオリリースすることが決定しました。やほーい。現在制作快調！　といいたいところですが，実際のところいやもう大変ですいろいろと。何が大変なのかは話すと長いので省きますが，どうしても知りたい人はこの業界に入ってくれたまい（無責任）。

しかし，そんな困難を乗り越えながら制作するからこそ，完成への情熱とヨロコビもひとしおなのです。例えればスポーツのあとのビール，禁煙のあとの一服（だめじゃん）。先日も第１巻のコンテが完成したのですが，すっごく笑えました。おまけにほんのちょ～っとだけH（アイドルビデオ級）だし，いい感じ。'99年２月より発売開始（希望)。気長に期待しててください。

そして，新作OVAの発売前に秘蔵アニメーションを蔵出ししてしまうのが『ツインビーPARADISE vol.0～ウィンビーの1/8パニック』（VIDEO, LD)。限定プレゼント用に５年前に制作され，今まで発売されなかった幻のアニメ「1/8パニック」。そして，Win95対応バラエティソフト「ツインビーPARADISE in どんぶり島」用に制作されたアニメをビデオプログラム用に変換・再ダビングした「チューリップ海岸物語」。このアニメ２本プラス特典映像として，'98年10月10日にON AIRされたラジオ番組「ツインビーPARADISE5th. Anniversary」のナマ放送現場の模様を凝縮収録。50分間，まったくあなどれない内容となっております。こちらは12月18日発売（実現可能）なので，店頭でチェキラウ！



とにかくカッコイイからね

メタルギアソリッド好評のドラマCD化，第２弾が１月８日に発売します。

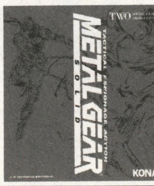
vol.1でも好評の本格的軍事ドラマは，ゲーム本編で軍事アドバイザーを努めた毛利元貞脚本によるもの。今回はキャンベルにスポットを当て，シブい男のロマンを描きます。

何がシブいって物語がシブいのはもちろん，ゲストキャラがシブい。キャンベルの戦友でファルコンの称号を持つ元フォックスハウンド，コルテズ大佐や，元スペツナズのテロリスト，ナイフを愛するセルゲイ・イワノビッチなどがドラマを盛り上げていますが，特にセルゲイのキレっぷりは要注目。彼の拷問シーンは今回の聴きどころの一つですよ。

あとパッケージがシブい。初回限定BOX仕様の真っ黒なボックスに真っ赤なビジュアル，金の箔押し文字が超イカします。

と，さらにブックレットもシブい。新川洋司描き下ろしイラスト満載で，さらに毛利元貞インタビューや毛利氏による用語解説集など，内容も充実。ホントにいいんです。

てな具合で話したいことは尽きない「ドラマCDメタルギアソリッド」は，とりあえずこのvol.2までということなので「もっと聴かせれ」という方はアンケートハガキなどでご意見くださいね。



幻想水滸伝ⅡのCM見たかな？

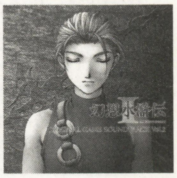
その音楽，良いでしょ。

それもそのはず，ポーランドのワルシャワでのオーケストラレコーディングなのです。ゲーム中のサウンドも，すばらしい！　BGMの最高傑作ですよ。

そんな，幻想Ⅱの音世界を詰め込んだ，サウンドトラックが登場します。オープニングからエンディングまですべてのイベントのBGMを収録しているので，もしかしたら，ゲーム中ではまだ聴いたことのない曲に出会うかもしれませんよ。

おすすめなのは，初回限定のCOMPLETE BOXです。Vol.1 Vol.2を同梱，さらにBOX仕様の豪華さです。さらに，別々に購入するより安い！是非とも，予約でGETしてほしい。



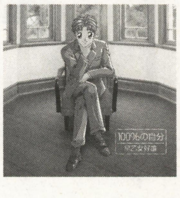


早乙女好雄のベストアルバム「100％の自分」好評発売中!!（12/4）

流石野氏が築き上げてきた“ときメモ”おしゃれサウンドに，今回は多少荒削りなロックサウンドをブレンドしてみました！

違和感あるって？……うーん，そのイワ感が快感に変わることも人生にはあるって!!（ムフフフ）

こんな時代だからこそ，前向きに生きていこうぜっ！（by よしお）



みつめてナイトR オリジナル・サウンド・トラック」いよいよ12/23の祝日に発売だっ！

サウンドトラック，かなり真面目で良く仕上がっています！

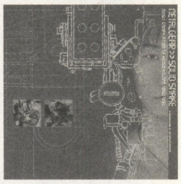
そして，広井王子さん作詞でソフィアが歌うオープニングテーマ曲「キミと出会えて」，エンディングテーマ曲「夢の時間」も必聴！　珠玉の70曲をイッキ聴きしよう！



指　令

…聞こえるかスネーク。次のお前のミッションは，あるCDを手に入れることだ。このCDは「メタルギア」や「メタルギア２ソリッドスネーク」など，お前の過去のミッションに使用されたBGMによるコンピレーションアルバムになっているらしい。全20曲を収録しているが，そのうち15曲は新アレンジバージョン，さらに古川元亮氏による書き下ろしイメージ曲も入っているというのだ。そのCDのタイトルは……

「METALGEAR>>SOLID SNAKE 小島秀夫監督作品 音楽集 赤盤」…12月23日発売だ……いいかスネーク，過去を忘れてはならない…



いわきちお兄さんの墜落人生紀行

第８回 今年の正月休みは何日間？の巻

もう12月なんですねぇ…。このあとの年末進行を乗り切れば，正月休みに突入です。で，年が明けると…ああ！あれやこれやそれやっ！

…いかんいかん，もっと楽しいことを考えよう。

本誌の先月号に，グラディウスとか彩のプログラムが載ってましたね。そういうの詳しくないんで，読んでてもなにがなにやらって感じなんですが，なんかちょっとうれしいです。ありがとうございますぅ。

そういえば，この本を読んでる人ってやっぱりプログラムとか分かる人が多いんですよね。ん～，すごいなぁ…。

すごいといえば，読者コーナーとかにイラストを送ってる人たち。いやぁもう，レベルが高い高い。ってことで，先月号で大々的に（？）募集を開始したイラストコーナー「コナミ流特選画廊」（ひねりなし)。いっぱい送ってやってください な。掲載者には超粗品プレゼントします。ウチのディレクターが「かってに桃天使！」のイラスト欲しいって言ってます。まぁそれはともかく，ひとつよろしく。

ん，うまくまとまった…かな？

KONAMI INTERNET RADIO STATION db・FM http://www.konami.co.jp

http://www.konami.co.jp/kme/db-FM
E-mail:
db-fm@konami.co.jp

おたより待ってます！（特にイラストとか）

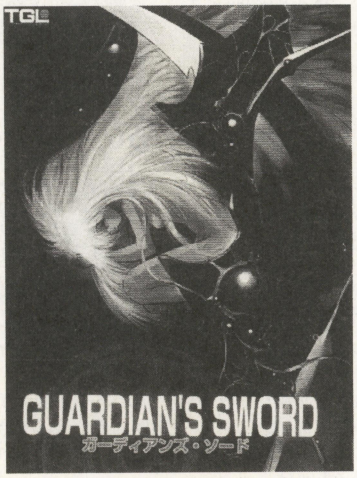
TGステーション

TGL TECHNICAL GROUP LABORATY
株式会社テイジイエル
〒530-0037 大阪市北区松ヶ枝町1-3高松ヶ枝ビル

VGカスタム1999年2月発売予定!!

・はじまりましたね。TGステーション。
・今月も元気にいきましょう。
・あけましておめでとうございます。
・今年もよろしくお願いいたします。
・はい。元気にいきましょう!

＊12月25日クリスマス発売のガーデイアンズ・ソード。もうプレイしてくれたかな?



プレイヤーが主人公ガイになって，ガーディアンズ・ソード(聖剣)を探す旅に出るというもの。さまざまな敵と戦い仲間とともに冒険をして…というRPGになっております。

このゲームの特徴としてまず価格なんです。CD2枚組で何と¥5,800円! 安い! テレビゲーム感覚で圧倒的なボリュームを楽しんでもらえます。またアジア市場での普及も睨み，韓国，台湾でも発売。アジア市場ではTGLは少しは知られた名前ですので。

また派手な魔法で迫力のある戦闘シーンを展開（戦闘シーンは横スクロール型)。随所に盛り込まれている感動的なストーリー，CD-DAでのバック音楽が各パートを演出し，盛り上げます。

つづいて戦国美少女・空を斬る!!〜春風の章〜

時は織田信長の死去から3年後の戦国時代。場所は伊賀国・安濃。

超のんびり，天然ぼけの両親に育てられた新主人公・ひなは，ある日一大決心をします。「こころさんの弟子になる!」序盤は前作ファンにもうれしいこころと加乃の兼ね合いや懐かしいキャラのその後等を織り交ぜながら進んでいきます。

中盤以降は新キャラが中心となり，前作よりファンタジー色濃くなった戦国時代を冒険します。今回は前回の（主人公に謎がある）タイプのストーリーではなく，主人公が事件に巻き込まれていくタイプのものです。ご期待ください。

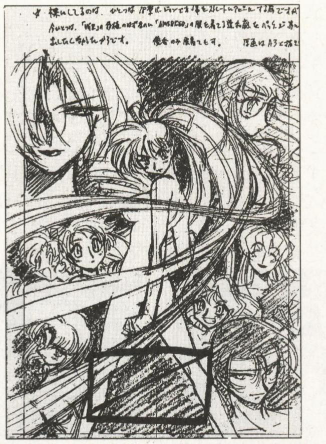


＊ウィンドウズ版ヴァリアブルジオですが，タイトル及び発売予定日が決まりました。

ヴァリアブルジオ・カスタム。1999年2月発売予定です。

毎度おなじみ最強ウェイとレスを決定する格闘大会! 負けたら脱ぐぞ!

木村貴宏氏描き下ろしパッケージのラフ画をご紹介します。



また9月発売以来好調なセールスを続けている戯画ブランドのフォーシーズンですが，ついにボイス付きパーコレ化が決定致しました。こちらも御期待ください。

1999年2月3月とTGLは新作目白押しですのでよろしくお願いいたします。

Fの本当にあった愉快な話

今月はT君の話を。ある日曜日。T君は仕事で都内某所に来ていた。ここはオフィス街のため平日は非常に賑わうが，休日はうそのように静まり返るゴーストタウンのようになる。

T君が家路に就こうとしたとき，ふと1人のおばさんがこちらに向かってくるのが見えた。

こんなさびしい所で1人で何をしているのかなとT君は思った。T君のそばまで来るとそのおばさんはT君にこう言った。「わたし用事でここまで来たんですけど，実は財布を落としてしまって帰れないんです。すみませんが3,000円貸してくれませんか」

T君の話を聞いたときFは，ああこれは詐欺だと思った。へたな手やなあと思った。大体3,000円ってなんやねんと。しかしT君は違った。かわいそうに思ったT君は2,000円と名刺をそのおばさんに渡したのであった。礼を言っておばさんは帰っていったのである。

そして後日…お金は…やはり…帰ってこなかった…。しかしこの殺伐とした時代に一服の清涼剤のような好青年T君に惜しみない拍手を!!（笑）



▲高知県 PN.ESTINAさん
久々にめちゃうまい人の登場ですねー。トーンの使い方など絶妙です。Cocofilleさんのお姉さんとのことです。これからも送ってね。



▲神奈川県 PN.真理子ちゃん
かわいいカリンちゃんを描いてくれました。ファーランドサーガ時の道標はセガサターンで登場です。成長したカリンちゃんをどうぞよろしく!

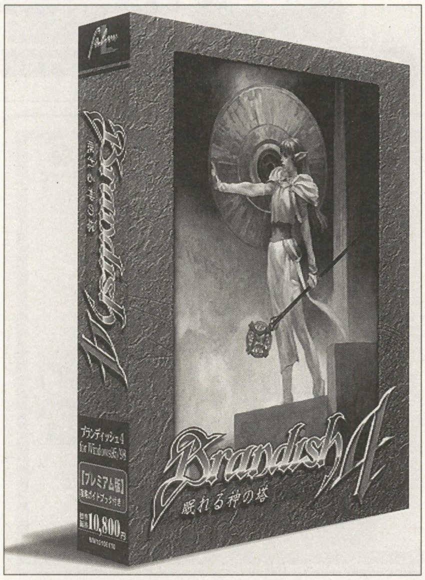


▲群馬県 PN.ふじさきさん
おなじみのアドヴァンストV.G2です。楽しく遊んでくれてますか。

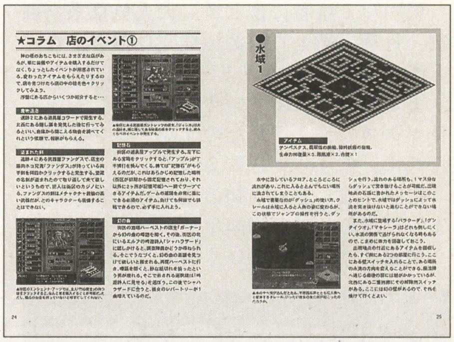
Falcom® NEWS EXPRESS

日本ファルコム株式会社
〒190-0012東京都立川市曙町1-14-13
TEL042-527-6501
FAX042-528-2714

「ブランディッシュ4 眠れる神の塔」発売迫る！
プレミアム版は，完全攻略ガイド付き！



いよいよ12月11日に「ブランディッシュ4」が発売されますが，RPGはちょっと苦手だからクリアできないんじゃないかと心配している方も大丈夫。プレミアム版には，「完全攻略ガイド～クレール編」が付いています。隠しフロアを含む全フロアを，宝箱や扉の位置まで詳細に記したマップを掲載。またそのフロアで手に入るアイテムや，イベントの紹介，謎の解き方まですべて載っているので，必ずエンディングまでたどりつけるぞ。もちろん隠しフロアへの行き方までも，惜しげもなく大公開だ！　マップ完成率100%を目指せ！　クレールは，いわばブランディッシュ4の基礎編といったところなので，謎やトラップの解き方のコツが分かれば，どのキャラを選んでも大丈夫だ！



B2ポスタープレゼント！

末弥純先生のかっこいいイメージイラストのポスターを購入者へのプレゼントとして，全国販売店で実施中！　お店によっては，予約者特典だったりするので，早めに予約してね（といっても，あと3日しかないぞ，パソコン店へ急げ！）。ポスターは数がなくなり次第終了ですのでご了承ください。

ブランディッシュ 4トレーディングカード発売！

ブランディッシュ4のトレーディングカード（全45種）のコンプリートセットをブランディッシュ4と同時に限定発売します。ファルコムの通信販売でのみの販売で，普通のお店では買えませんのでご注意を。トレーディングカードはブランディッシュ4のパッケージに1枚入っていて，さらにファルコムの通信販売でブランディッシュ4を予約された方には，5枚をプレゼントします。全部揃えるためには予約を9本する・・というのは冗談ですが，コンプリートセットを買うしかありません。限定販売ですのでお早めに！　ファルコムホームページ(http://www.falcom.co.jp)のオンラインショッピングコーナーで申込ができます。



▲全部集めよう！　裏面は全SHOPリストも入っているので，攻略にも役立つぞ！

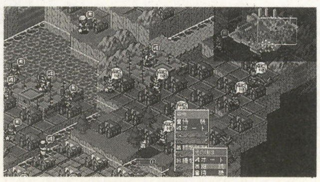
ファルコムレーベル最新情報



12月23日には，ベリーベストシリーズ第2弾の「ベリーベスト・オブ・英雄伝説III　白き魔女」が発売されます。白き魔女は現在 Windows版の開発も順調に進行しています。一足お先にCDを聞いて，あの感動をもう一度！。ファルコム通信販売でも予約受付中です。

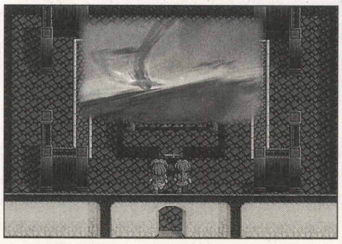
攻略本発売決定！

株式会社メディアクロスより「ヴァンテージ・マスターV2」と「モナークモナーク」の攻略本の発売が決定しました。さらに「ブランデッシュ4」の攻略本も予定されています。VMV2のエキスパートが解けない方や通信対戦で勝ちたい方，モナモナの成績をさらにUPさせたい方必読！　です。発売は，1月の予定です。

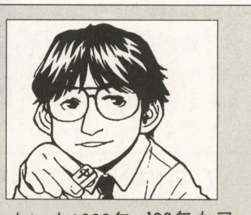


99年ファルコムの気になる最新情報！

まず「新白き魔女」を皮切りに，「新朱紅い雫」，そして新作の「英雄伝説V」と，三部作が立て続けに予定されています。そして，ユーザーから要望の多い「イースIIエターナル」の開発も順調に進行しています。さらにこれだけではありません。どのシリーズにも属さない完全新作のRPGも着々と進行中です。これらの情報はファルコムページでも掲載されていますのでぜひご覧ください。99年もファルコムから目がはなせないぞ！



▲ビジュアルもパワーアップ！何とシャリネのシーンは3DCGムービーだ！



いよいよ1999年。'99年もファルコムは新作が目白押しですので，お楽しみ！

ドーするドーなる!コーなる。「月華」

㈱ポニーキャニオン
〒105-8487 東京港区都虎ノ門2-5-10
映像制作1部　企画2課

「月華の剣士」の続編大好評につき緊急企画。ドラマに各種サントラ，続々リリース決定！

賢明なる読者に告ぐ！　大人気幕末格闘劇「月華の剣士」の続編発売に伴い，なんと関係CDが3枚もリリースされるのだ！

まず始めは「オリジナル・サウンド・トラックス」。これ，ただのサントラとは違うんです。そう，ゲームミュージックとして“組曲形式”という初の試みに挑戦！　つまり月華の壮大な物語を，浪漫たっぷりの「楽曲群」で語っていく構成にしちゃったのです。さらにボイス＆SEは30分を超える大ボリュームで収録。隠しキャラのボイスも完全収録されているので，声優ファンならデータ集としても押さえておきたい逸品っすね。オールカラーブックレット，スーパーピクチャーディスク，楽譜付き。

さて，これに続くは「アレンジ・サウンド・トラックス」。全編フルオーケストラ仕様の超豪華版で登場だ。クラシックアルバムの雰囲気を強く押し出した重厚なサウンドが素晴らしい。ヴァイオリンやチェロの見事なソロ演奏も聴けたりして，オイシイ内容ですね。ボーナストラックは新キャラ“高嶺響”役，氷上恭子さんのボーカル曲。せつないバラードで必聴もの。こちらもオールカラーブックレットの特典に加え，新世界楽曲雑技団による各曲解説付き。

そして最後はドラマCD。毎週日曜深夜のラジオ番組「子安，氷上のゲムドラナイト」で展開される物語に，未放送シナリオを加えた完全版を収録。刹那とは？　封印の巫女とは？　……謎に翻弄される剣士のスリリングな物語をたっぷりとお楽しみください。オールカラーブックレット付き。以上！



▲ARRANGE SOUND TRAX
幕末浪漫第二幕　月華の剣士
〜月に咲く華　散りゆく花〜
SNK 新世界楽曲雑技団
CD 99.1.7 ON SALE ￥2,940(税込)



◀ORIGINAL SOUND TRAX
幕末浪漫第二幕　月華の剣士
〜月に咲く華　散りゆく花〜
SNK 新世界楽曲雑技団
CD 98.12.18 ON SALE ￥1,890(税込)

RADIO DRAMA
幕末浪漫第二幕　月華の剣士
〜月に咲く華　散りゆく花〜
ドラマCD／SNK
CD 99.1.7 ON SALE ￥2,940(税込)

影牢〜刻命館真章〜／テクモ

CD 98.12.18 ON SALE ￥1,890(税込)

3Dトラップアクション・システムで話題沸騰の「影牢」が，音楽集として登場。新録イメージソング「Frozen Dark Night」は，ただ今人気急上昇中のアイドル“水野あおい”クンがボーカルだ〜い。収録時間は限界の77分4秒。サウンドスタッフ怒濤の解説を満載したオールカラーブックレットとともにたっぷり楽しんでくださいませ！



ゲッターラブ!!〜PANDA LOVEUNIT〜ハドソン

CD 98.12.18 ON SALE ￥2,940(税込)

64界初のギャルゲーといえば「ゲッターラブ」。本作はその豪華サントラであります。特筆すべきは何と言っても作詞・作曲を元ゴーバンズの歌姫，あの森若香織が担当したこと！　で，この元気ソングを歌うのはゲームから生まれたアイドルグループ，その名も“パンダラブユニット”の7人の面々。ゲーム未収録のキャラクターボイスも披露するサービスぶりで，メチャメチャハッピーになれる1枚っす。これで君もゲッターラブ！



●NEXT COMING SOON●ショックトルーパーズ　セカンドスカッド／ザウルス ￥1,890（税込）●プリンセスメーカー・ポケット大作戦＆GOGO！　プリンセス／ナインライブス ￥2,940（税込）●悠久幻想曲キャラクターシリーズVol.7 あの日の君に／アレフ・コールソン C.V.子安武人／メディアワークス ￥1,050（税込）●悠久幻想曲キャラクターシリーズVol.8 だから素直にスキと言えない／アルベルト・コーレイン C.V.置鮎龍太郎／メディアワークス ￥1,050（税込）［以上いずれもCD 99.1.20 ON SALE ］　●シェルミー／SNK 新世界楽曲雑技団 ￥1,529（税込）　●悠久幻想曲アンサンブル ドラマCD Vol.1 ／メディアワークス ￥2,940（税込）［以上いずれもCD 99.2.3 ON SALE］

CHECK! Book Mark!! URL:http://www.scitron.co.jp/label/



タイトル・イラスト：北海道・月夜見猫
タイトル冠文：大阪府・暁

不況に負けるな！
なにわ通信

PRESENTED BY マイコンソフト

http://www.dempa.co.jp/MICOMSOFT/

ADDRESS● 〒530-0005大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F　電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト株式会社　なにわ通信係

こんにちは！暁です。

マイコンソフト社のホームページ・アドレス（URL）が変更になりましたのでお知らせいたします。新しいアドレスは，「http://www.dempa.co.jp/MICOMSOFT/」となりました。

また，大阪市の電話番号が，平成11年1月1日より変更されますので，ご注意ください。変更後の電話番号は，市外局番のつぎに「6」が付きますので「TEL:06-6203-2827」となります。

製品や，サポートに関するお問い合わせで，マイコンソフトに電話をされる方はご注意ください。

XPC-2plus発売

前号でもご紹介しましたが，新製品のビデオ・スキャンコンバーター・ユニット「XPC-2plus」が発売されました。

「XPC-2plus」は，パソコンの画面を家庭用のテレビに表示する変換装置です。

パソコンを使ったプレゼンテーションなどに便利な製品です。

価格は37,800円です。

コミックマーケット55



京都府・陽東柾樹

今月の続きもの



高知県・Ms.COM

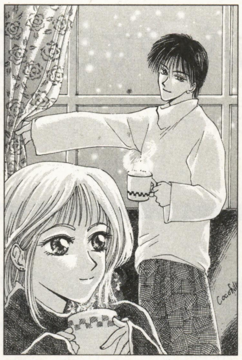
ありがたい，おハガキのコーナー



群馬県・ふじさき
コスチューム・デザインがとってもGoodですね。さらに，猫耳がとってもチャーミングです。



熊本県・楸
このキャラは，サガ・フロンティアに登場する白薔薇姫とのこと。ところで，私と知人からの質問。「楸」は「ひさぎ」と読みますか？



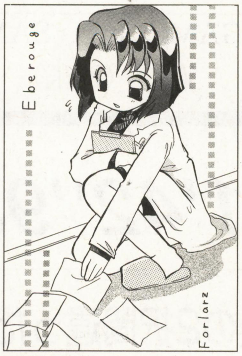
高知県・Cocofille
松たか子の唄を聞きながら書いた作品だそうです。光の加減がとってもいい感じ。落ち着いた雰囲気がよく出ていますよね。



大阪府・藤井朱丸
ただいま／(笑)。お久しぶりです。3か月間寂しい思いをさせてごめんなさい。なにわ通信は，ご覧のように復活しました。



埼玉県・野沢プロト
ベーマガ誌上ではお久しぶりですね。野沢さんは，ゲームのグラフィック・デザイナーなのだそうです。



岐阜県・極堂
たしかに漫画ではよくあるシーンですよね。そして，偶然通りかかったカッコイイお兄さんが，拾ってくれる展開に…。

今月の2枚組



千葉県・和々草
ハガキ2枚におよぶ和々草さんの超大作です。このモンスターを，全部食べちゃったんですか？　凄いのは剣の腕だけではなさそうですね(笑)。ところで，ずいぶん前から私達の間では「和々草」の読みがわからない（私を含め）という意見が多いです。知人の話では，「あいあいぐさ」ではないかということですが，合っています？

全国集計 CHALLENGE! HIGH SCORE!

今月の注目ゲーム

コナミ
ビートマニア3rdMIX

基本的なシステムは前作と変わらない。こういうタイプのゲームは，音が聴き取りにくいとミスが増えてしまう。他のゲームのボリュームが低く，『ビートマニア』のボリュームが高い，そんなお店を選んでプレイするのが最大のコツだ！

GREAT 1253

ZZZあいくち

ゲームセンターパスカル
大福店（岡山）

SNK
SAMURAI SPIRITS2～アスラ斬魔伝

とにかくCPUが相手では，打撃技がなかなかキマらない。投げ技中心に攻撃していったほうが比較的ダメージを与えやすいため，投げ系の必殺技を持つキャラが多少有利になる。今後も，キャラクター別，修羅，羅刹別集計の予定はなし。

5'15''96

振動パックなしKAG三厳

イーストランドファミリーガーデン
（岡山）

タイトー
カオスヒート

初回集計からして，はやくもカウンター・ストップ！今月で集計は打ち切りとする。キャラは複数存在するが，使いやすいのはMITUKI。また，はじめのうちは，敵キャラと背景の区別がつきにくく，やられがちなので，慎重にプレイしよう。

9,999,999

REF

GAME INN SAM
蕨店（埼玉）

テクモ
デッドオアアライブ＋＋（プラスプラス）

速攻クリアの秘訣は連続攻撃とカウンター攻撃。とくにカウンター攻撃は，打撃，投げ，ホールド，すべてに存在する。このことを頭において，CPUのパターンを練ってみよう。また，バーストモードとノーマルモードは，まとめて集計した。

1'42''93

最後の2択間違ったNTS

プレイシティキャロット
巣鴨店（東京）

ちまたで大ブレイク中『ビートマニア3rdMIX』集計開始！

今月の注目ゲームは，ゲームマニアもそうでない人も，ちまたで大ブレイク中，コナミの音楽ゲーム『ビートマニア3rdMIX』。今月はエキスパートモードでクリアすると表示されるグレート数を集計の対象とした。エキスパートで一番グレートが出せるモードは「テクノ」のようだ。申請が多ければノーマルモードでのスコア集計も行なう予定。

『カオスヒート』はいきなり初回集計でGEME INN SAM蕨店（埼玉）のREF氏がカンウンターストップを達成！通常のプレイではこんなにスコアはいかない。1面で約500万点を稼ぐと，このスコアになる。その稼ぎかたとは……。

『SAMURAI SPIRITS2～アスラ斬魔伝』と『デッドオアアライブ＋＋』は，最速クリアでのタイム集計とする。

『ストリートファイターEX2』は，ゲームコーナーフジ（東京）が9キャラでトップをとり，巻き返しを見せた。いつも元気なアイリンにトップが少ないのは，少々気になるところ。

『餓狼伝説スペシャル』がプレイスポットすーるぽん（東京）で5キャラも更新。すーるぽんではガロスペの中毒者が多いらしく，今日もガロスペの魅力にとりつかれたプレイヤー達が渋谷に集まる。

『怒首領蜂』の「タイプC」が更新。あとちょっと，あとちょっとで夢の7億。夢の7億店突破してプレーヤーには夢を叶えてもらいたい。

（押田隆太，宮崎良太）

'98年11月号全国ハイスコア追加

タイトル	スコア	スコアラー	店名
Gダライアス Ver2（δ）	56,236,850	あと80万！ひろりん	セイタイトーサンヒルバージョン（栃木）
雷電DX（初級）	7,482,840	ZBL-らじあめさんへCHOKU	セイタイトーサンヒルバージョン（栃木）

■弾銃フィーバロン（日本システム／ケイブ）

モード	スコア	スコアラー	店　名
ノーマル	11,372,479	YMN（超謎ゲー）	ポールポジション（千葉）
タイムアタック	2,404,664	小泉	チャレンジャーガムガム店&アバパ天神橋店（大阪）

■ストリートファイターEX2（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
C.ジャック	3,017,900	GSM-つる	ゲームコーナーフジ（東京）
ザンギエフ	2,744,700	ザ☆キラートマト	JOGO江古田店（東京）
シャロン	3,038,300	胃潰瘍で緊急入院！ザ☆キラートマト	JOGO江古田店（東京）
ガイル	3,064,800	MRC	ゲームコーナーフジ（東京）
D・ダーク	3,170,300	MRC	ゲームコーナーフジ（東京）
ダルシム	2,927,300	G･CRUSH-HKK-ブロン	アイリン夢空間（岐阜）
ほくと	3,012,200	G.M.C.ZFC.URA(バ)(リ)	ゲームコーナーフジ（東京）
ブランカ	2,930,700	MIZ神-ZZ(か)	タイトーイン002スタジアム（大阪）
バルログ	3,098,400	G･CRUSH-HKK-ブロン	アイリン夢空間（岐阜）
スカロマニア	2,876,600	GSM-つる	ゲームコーナーフジ（東京）
カイリ	3,122,600	G.M.C.ZFC.URA(氏)	ゲームコーナーフジ（東京）
七瀬	3,065,300	G.M.C.ZFC.URA(氏)	ゲームコーナーフジ（東京）
シャドウガイスト	3,303,600	MRC	ゲームコーナーフジ（東京）
ガルダ	3,560,000	MRC時給¥32,000	ゲームコーナーフジ（東京）

■ストリートファイターⅢ2ndインパクト（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
エレナ	7,303,900	ヅガ夫	GAME'sWiLL（京都）
いぶき	9,830,900	L2A-GYO	GAME'sWiLL（京都）
ケン	9,146,100	DIL(乗)	GAME'sWiLL（京都）

■プリクラ大作戦（アトラス）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
クララ	51,164,200	LKR	JOGO江古田店（東京）
キララ	50,769,700	LKR	JOGO江古田店（東京）

■ソウルキャリバー（ナムコ）

キャラクター	タイム	スコアラー	店　名
キリク	1′27″90	HRS	アイリン夢空間（岐阜）
アイヴィー	1′31″05	ゼルナム族1号	モンキーハウス本館（福岡）
アスタロス	1′08″89	☆CAT'S-HKK-(石)	アイリン夢空間（岐阜）
ソフィーティア	1′13″49	☆CAT'S-HKK-とき坊(悪)	アイリン夢空間（岐阜）
タキ	1′37″34	G.M.C.機械T･H(ぽ)	モンキーハウス本館（福岡）
ナイトメア	1′23″57	猫汁100％	アイリン夢空間（岐阜）
マキシ	1′23″40	G.M.C.機械T･H(ぽ)	モンキーハウス本館（福岡）

■エスプレイド（アトラス／ケイブ）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
相模祐介	35,180,780	NORIのウソツキCYR-FUS	ゲームコスモ町田店（東京）
美作いろり	34,784,330	R12	ゲームインセブンアイランド（神奈川）

■ヴァンパイア セイヴァー（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
アナカリス	1,230,300	もう～しめ切日にいない子はかってに名	タイトーイン002スタジアム（大阪）
ビシャモン	1,644,600	HKK-NAL	アイリン夢空間（岐阜）
オルバス	1,521,200	前つけちゃうぞ！今日から君は(六)だ	タイトーイン002スタジアム（大阪）

■Gダライアス（タイトー）

ゾーン	スコア	スコアラー	店　名
λ	31,334,450	T^3-TBC DAI氏京城氏に感謝	レタス702（北海道）
ξ	34,086,060	L2A-大明神	GAME'S WiLL（京都）
ο	54,876,990	離珠がんばったでし！	トライアミューズメントタワー（東京）

■餓狼伝説スペシャル（SNK）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
テリー・ボガード	2,569,700	CYCLONE-NEC	プレイスポットすーるぽん（東京）
ビッグ・ベア	2,654,200	SSC-VAP	プレイスポットすーるぽん（東京）
キム・カッファン	2,587,600	SSC-VAP	プレイスポットすーるぽん（東京）
ギース・ハワード	2,700,500	HYAKU-KTL-UGF	プレイスポットすーるぽん（東京）
ヴォルフガング・クラウザー	2,749,100	HYAKU-KTL-UGF	プレイスポットすーるぽん（東京）

タイトル	スコア	スコアラー	店　名
クイズ&バラエティすくすく犬福（ビデオシステム）	2,753,100	G.M.C.機械T･H(ほ)	モンキーハウス本館（福岡）
コットンブーメラン（サクセス）	29,935,800	コブタ	プレイランドエフワン（宮城）
超鋼戦紀キカイオー <ヒーローチャレンジ>（カプコン）	3,843,700	えロガッパ	タウンスポットプレイランド（大阪）
電車でGO! 2 3000番台（タイトー）	400.5km	安井　誠	ゲームインセブンアイランド（神奈川）
ライデンファイターズJET（セイブ開発）	167,432,302	AXIOM-HY(奈)	GAME's WiLL（京都）
ランドメーカー（タイトー）	94,209,840	FEV-EX.(た)	タイトーイン002スタジアム（大阪）
テトリス　ザ・グランドマスター（アリカ）	10′30″93（グランドマスター）	IWT-ANP	電脳空間 遊ing（山梨）
スペースボンバーVer.B（彩京）	11,141,500	まえだあき♡	JOGO江古田店（東京）
デイトナUSA2 <上級>（セガ）	3′40″37	ぎるはま(爆)隊(欽)(無)	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
サイキックフォース2012（タイトー）	1′38″72	ITK＝カンタロー	タウンスポットプレイランド（大阪）
ガーディアンフォース（サクセス）	14,815,670	ZAC-Ristar	ギャレッソ津田沼&新宿店（千葉）
テクモワールドカップ'98（テクモ）	63	MANABEKKO	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
サイヴァーン（カネコ）	28,522,900	G.M.C.機械T･H(ほ)	モンキーハウス本館（福岡）
ストリートファイターⅢ <ショーン>（カプコン）	6,536,000	DAMボーズ	JOGO江古田店（東京）
怒首領蜂 <タイプC>（アトラス／ケイブ）	694,990,760	WTN	GAME INN SAM 蕨店（埼玉）
ガンバード <マリオン>（ジャレコ／彩京）	2,191,200	TAD	プレイシティキャロット松本店（長野）
極上パロディウス <ひかる>（コナミ）	4,502,900	H.M	チャレンジャーガムガム店&アバパ天神橋店（大阪）
雷龍2（NMK）	6,114,810	Identity崩壊A.M.K.T(委)	トミームナコ（群馬）
オーライル（セガ）	8,706,300	ZAC-Ristar	ポールポジション（千葉）
ダイナマイトダックス（セガ）	4,410,060	MSO-10-LIE	ゲーム・パリティビット（東京）
ゴールデンアックス（セガ）	偏差値557.5	機械UMA(ほ)	モンキーハウス本館（福岡）
R-TYPE（アイレム）	2,399,800	4649フクダ連合EZN	P.C立川店（東京）

○○○CHALLENGE! HIGH SCORE!○○○

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
札幌市南区澄川4条3丁目3-6　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
弾銃フィーバロン （Bタイプ）	6,780,994	VHA	ALL Ⓑ最速
スペースボンバー	9,446,000	D：O.H.S.A.L	ALL
ライデンファイターズJET （スレイブ）	128,234,078	クリアしただけ	ALL 勲章3回落ち
バトルガレッガ	16,857,440	松嶋菜々子万歳♡ (よ)かビッチ	ALL　ボーンナム
バトルガレッガ	15,390,080	ワイルドすね子さん 頑張って下さい。(よ)	ALL　ゴールデンバット トリ300♡
テトリス・ザ・グランドマスター	12′48″40	T³かとうれいこ♡ (よ)かびっち	ALL GM
バーチャストライカー2ver98	18差	TAG	ALL サウジ
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	490,400	CHA	ALLマ・バ・大 真吾有
ストリートファイターZERO3 （ザンギエフ）	3,712,000	マッフルボディ	ALL Z
ガイアポリス （皇子）	6,716	YMF	ALL

レタス702　北海道
札幌市北区北7条西2丁目15-1　TMビル1F　☎011-737-6165

タイトル	スコア	スコアラー	備考
超鋼戦紀キカイオー （ヒーローモード）	3,127,700	大堀SRZ邦暁	ALL ワイズダック
テトリス・ザ・グランドマスター	12′23″70	はあはあマン	GM　ALL
ライデンファイターズJET （スレイブ）	139,425,784	T³-(滝)会-ATS 弘	ALL3(連) ミクラス×13
★Gダライアス （λ）	31,334,450	T³-TBC　DA I氏京城氏に感謝	ALL(連)
プチカラット （ふつう）	2,808,630	悠久流	ALL うでだめしモード
プチカラット （むずかしい）	2,469,820	師匠（あくまでもゲーム中の表示です）	ALL うでだめしモード
D.Dクルー （ガンホー）	375	北ロガンホー(い)(そ)	ALL　2P
D.Dクルー （キング）	378	ラスボス秒殺伝説	ALL　2P
バトルガレッガ	15,093,860	松嶋菜々子万歳♡ (滝)会(よ)かビッチ	ALL　(連)チッタ 5面1040万
テトリス・ザ・グランドマスター	12′29″90	かとうれいこ万歳♡ (よ)かビッチ	GM　ALL お・ま・け

ファンタジーゾーン夢らんど　北海道
旭川市大町1条3丁目　オークビル2F　☎0166-53-5332

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソウルキャリバー （キリグ）	1′28″64	SHADOW (予)48秒で死亡。なして？	ALL
ソウルキャリバー （タキ）	1′38″92	SHADOW 平行線に歩かないで	ALL
ソウルキャリバー （リザードマン）	1′55″80	さすらいの糖胡芦	ALL
ソウルキャリバー （ジークフリード）	1′46″89	さすらいの糖胡芦	ALL
ソウルキャリバー （ロック）	1′32″17	さすらいの糖胡芦	ALL
ソウルキャリバー （成　美那）	1′34″50	SHADOW 空キャンセルするな	ALL
超鋼戦紀キカイオー （ヒーローモード）	2,791,100	ペケ【TSK】	ALL ディアナ17
超鋼戦紀キカイオー （ストーリーモード）	566,300	TATSU	ALL パルシオン
ライデンファイターズJET （ブルージャベリン）	84,405,906	ブルジャベ	PHASE2
サイキックフォース2012 （バーン）	3′30″81	藍川	ALL

ワンコインA館　秋田
秋田市手形山崎町8-17　☎018-831-5451

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ビートマニア3rdMIX （ノーマル）	350,422	精神性疲労過大 AGT-TAL	ALL
ビートマニア3rdMIX （エキスパート）	737-478-20-30	穴ウメ　NHK	ALL クラシック
ビートマニア3rdMIX （エキスパート）	1087-139-10-32	C♡C	ALL テクノ
ビートマニア3rdMIX （エキスパート）	858-153-5-13	C♡C	ALL ボーカル
侍魂2～アスラ斬魔伝 （ナコルル・修羅）	6′37″76	浅川悠非公認FC REI	ALL
タイムクライシスⅡ	883,530	Rilule	ALL
ストリートファイターEX2 （ケン）	2,846,500	VHS	ALL
バトルガレッガ （ガイン）	16,080,630	オェッツァー・ヴィッグサンパオ（犬）	ALLⒷ連付 鳥290万
バトルガレッガ （ボーンナム）	15,044,210	KOA	ALLⒷ連付

プレイゾーンジャック＆ベティー山大前店　山形
山形市東原町1-2-13　☎023-625-5533

タイトル	スコア	スコアラー	備考
超鋼戦紀キカイオー （轟雷）	2,343,100	AJAオジサン	ALL
ソウルキャリバー （ロック）	1′36″15	焼きビーフン Ⓒデスクリムゾン	ALL
ソウルキャリバー （アスタロス）	1′42″07	相撲魔人	ALL
ソウルキャリバー （ソフィーティア）	1′49″49	STR	ALL
ソウルキャリバー （ソン　ミナ）	3′13″13	HIR	ALL
大江戸ファイト （一休）	50,100	KANEKO魔人	1面　ゲーム オーバー
上海3	70,100	ピカ長（村長）むらおさ　りんご畑所有	8面　ゲーム オーバー

プレイランドエフワン　宮城
仙台市青葉区中央2-6-6　タベイビルB1　☎022-261-5782

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★コットンブーメラン	29,935,800	コブタ	ALL　(連) 氷風氷
弾銃フィーバロン （タイムアタック）	2,149,852	ジャスティスマン	ALL　魚
弾銃フィーバロン （ノーマルモード）	8,031,191	パンスト王	ALL5面 Bタイプ
超鋼戦記キカイオー （ヒーローモード）	3,510,800	HEK-417	ALL　(連) ディアナ17
ストライカーズ1945Ⅱ （キ84疾風）	3,173,400	パンスト×2	ALL　(連)
ストライカーズ1945Ⅱ （F5Uフライングパンケーキ）	3,171,400	伴内イサム 12万オチ	ALL　(連)
ストライカーズ1945Ⅱ （P-38ライトニング）	2,482,300	あかりハウス	2-8　(連)
怒首領蜂 （A-L）	504,552,730	PEPSiメン30	ALL残×2 1周1.6億
バトルガレッガ	13,550,730	ガレッガ部2部部員 祝・初クリア＆ラジ	ALL　(連) オ復活　チッタ

ゲームタウンABC　宮城
仙台市青葉区中央2-2-27　☎022-262-5922

タイトル	スコア	スコアラー	備考
超鋼戦紀キカイオー （ヒーローモード）	2,268,100	いわのり	ALL ポリン使用
超鋼戦紀キカイオー （ヒーローモード）	3,313,000	HEK-417 （伝説のアファームド）	ALL ディアナ17
ストリートファイターZERO3 （ロレント）	4,634,500	FHC-C.B	X-ism ALL
ストリートファイターZERO3 （ケン）	3,691,700	ひびき	X-ism ALL
ワールドヒーローズJET （C.キッド）	136.19	KIM	ALL

VG達人＆H.E　アーサー　長野
長野市三輪田町1313-10　☎026-235-5391

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイキックフォース2012 （バーン）	3′25″66	AMP天野	ALL
エスプレイド （JB5th）	16,825,330	えっ？ お三方がはっぱに？	ALL
エスプレイド （相模祐介）	16,256,860	とりあえずこれからも楽しみにしてます	ALL
エスプレイド （美作いろり）	15,891,350	月影さん、いつもありがとうございます	ALL
怒首領蜂 （C-S）	290,315,050	DYB-今月から始めました-AOM(あ)	2-7
ゼビウス	9,999,990	KEN	
マジカルドロップ3 （ひたすら）	4,163,266	なべこ	ふつう始動 LV38
マジカルドロップ3 （ストーリー）	1,412,422	なべこ	デス使用エンプレス止まり
スカッドレース旧ver （初級・夜）	2′01″04	完走しただけ星人 (へ)(ポ)	レースモード
アルペンレーサー2 （ハイスピードコース）	1′37″290	ASG-如月浪人-RIN	ダウンヒル使用

プレイシティキャロット松本店　長野
松本市中央1-3-7　セントラルビルB1F　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ガンバード （マリオン）	2,191,200	TAD	ALL　(連)付 1周114万
スペースボンバーverB	10,112,900	(改)おさる	ALL
ライデンファイターズJET （J.スピア）	152,724,772	Joupiussy.R.	ALL(連)付 真ALL
ライデンファイターズJET （ミクラス）	129,621,244	クリアしただけ	ALL　(連)付 真ALL
ライデンファイターズJET （イクシオン）	102,829,434	SVA-EIG(通)	フェイズ2 (連)付
ライデンファイターズJET （フェアリー）	86,144,434	SVA-EIG(通)	フェイズ2 (連)付
エスプレイド （JB5th）	18,207,400	MDU森澤 （109）	ALL　(連)付
ダイナマイト刑事2 （ジーン）	107,300	TAD	ALL
ダイナマイト刑事2 （ブルーノ）	105,510	TAD	ALL

トライアミューズメントタワー　東京
千代田区外神田4-3-10　☎03-5295-2345

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ミスタージャン	919,800	UMA☆ゆんま やったよ房州さん！	9回3倍役満
グラディウス	10,000,000＋α	めぞん一刻	21-1で達成 53回目
スラップファイト	9,999,990	GAN	19回目 2P操作あり
1942	13,683,540	PGN-SVG	ALL
忍者プリンセス	1,473,600	やる気0.1	STEP24
忍者龍剣伝	324,700	黒乃屋蘭丸	ALL
弾銃フィーバロン （ノーマルモード）	6,737,428	T.K	ALL　残2 タイプB
コットンブーメラン	26,264,900	SGL-HOR	ALL ア風ア氷コ風
ランドメーカー	77,665,540	Y.Z	ALL桜蜃子 5×5×9
★Gダライアス （O）	54,876,990	離珠がんばったでし！	ALL

竹芝アミュージアム　東京
港区海岸1-13-3　ベイビュー竹芝1F　☎03-3436-5088

タイトル	スコア	スコアラー	備考
カオスヒート	2,194,550	JAG-MIYA 割とあきたです	4ボス　55%
弾銃フィーバロンタイムアタック	1,951,578	EGC-TERU君	魚ポコ使用
弾銃フィーバロン	3,723,442	何でもやりますよ NEWゲーマニア	5面死亡
ビートマニア3rdMIX	1,220	JAG-IGA(夫)(富) あごはずれるです	ALL エキスパートテクノ
ビートマニア3rdMIX	397,162	JAG-IGA(夫)(富) よだれでるです	ALL ノーマル

ゲームセンターポパイ　東京
足立綾瀬4-9-31　☎03-3620-4873

タイトル	スコア	スコアラー	備考
弾銃フィーバロン （タイムアタック）	1,806,039	CIY	TYPE-C
弾銃フィーバロン （ノーマルゲーム）	6,719,264	K.U	TYPE-B ALL
スペースボンバー	7,049,200	K.U	ALL
エスプレイド	29,342,460	K.U	ALL
ライデンファイターズJET （スレイブ）	102,192,926	GSL	ALL
ソウルキャリバー （ソフィーティア）	2′56″38	T.N	タイムアタック

ゲームコーナーフジ　東京
葛飾区新小岩1-50-8　☎03-3652-0670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターEX2 （ガルダ）	3,560,000	MRC 時給￥32,000	ALL(連)(必) 爪×6
★ストリートファイターEX2 （S.ガイスト）	3,303,600	MRC	ALL(連)(必)
★ストリートファイターEX2 （ガイル）	3,064,800	MRC	ALL
超鋼戦紀キカイオー （ボロン）	2,832,900	ケソ	ヒーローチャレンジモード
超鋼戦紀キカイオー （パルシオン）	903,300	セニョール・ニセックス	ストーリーモード、ALL
★ストリートファイターEX2 （カイリ）	3,122,600	G.M.C.ZFC .URA(氏)	ALL(連)(同)
★ストリートファイターEX2 （ほくと）	3,012,200	G.M.C.ZFC .URA(パ)(リ)	ALL(連)(同)
★ストリートファイターEX2 （ななせ）	3,065,300	G.M.C.ZFC .URA(氏)	ALL(連)(同)
★ストリートファイターEX2 （C・ジャック）	3,017,900	GSM-つる	ALL(連)
★ストリートファイターEX2 （スカロマニア）	2,876,600	GSM-つる	ALL(連)

荏原ゲームコーナー　東京
品川区旗の台3-12-3　☎03-3781-4359

タイトル	スコア	スコアラー	備考
カオスヒート	2,232,210	JAG-MIYA氏	5面　65%
ライデンファイターズJET （スレイブ）	107,446,464	VULM-S'2	実-2 (連)
ライデンファイターズJET （ジャッジ）	62,929,984	JAG-B・D	実-1 (連)
ビートマニア3rdMIX	GREAT　937	EGC-TERU君	エキスパート クラシック
ビートマニア3rdMIX	GREAT　913	EGC-TERU君	エキスパート ボーカル
ビートマニア3rdMIX	GREAT　1207	JAG-IGA夫	エキスパート テクノ

プレイスポット　すーるぽん　東京
渋谷区渋谷1-27-1　☎03-3407-7313

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス・ザ・グランドマスター	11′32″13	Miffy	ALL　GM
レイディアント　シルバーガン （ステージ2）	20,957,170	T³-WIZ	ALL
バトルガレッガ	16,253,030	ゲーセン魔人 （キャサ夫）	ALL　4号機 (連)付
★餓狼伝説スペシャル （テリー・ボガード）	2,569,700	CYCLONE-NEC	ALL(パ) D×25　(連)(同)付
★餓狼伝説スペシャル （キム・カッファン）	2,587,600	SSC-VAP	ALL2万×1落 D×24　(連)(同)付
★餓狼伝説スペシャル （ビッグ・ベアー）	2,654,200	SSC-VAP	ALL2万×1落 D×28　(連)(同)付
★餓狼伝説スペシャル （ギース・ハワード）	2,700,500	HYAKU-KTL-UGF	ALL2万×1落 D×28　(連)(同)付
★餓狼伝説スペシャル （ヴォルフガング・クラウザー）	2,749,100	HYAKU-KTL-UGF	ALL(パ) D×29　(連)(同)付
ストリートファイターⅡ （E・本田）	1,631,500	ゲーセン魔人 （いとー）	ALL(パ) D×30,爪×2　(連)付
ストリートファイターⅡ （ブランカ）	1,907,100	ゲーセン魔人 （やちょ）	ALL3万×1落 D×70,爪×4　(連)付

チャレハイ通信

●ゲームコーナーフジ（東京）
★『ストリートファイターEX2』（D.ダーク）／3,170,300／MRC／ALL

●ゲームコスモ町田店（東京）
★今月より参加させていただきます。よろしくお願いします。当店は1プレイ50円。

●Peak to Peak五香店（千葉）
★麻雀対戦台が4台になりました。麻雀対戦したい人はぜひ遊びに来てください。

●八千代プレイランドカーニバル（千葉）
★『ビートマニア』に続き，『ダンスダンスレボリューション』（NEWVER）も入荷。こんなのフリープレイにして大丈夫なのか。

●熊谷ガリバー（埼玉）
★音楽ゲームのスコアラー募集中です。『ダンスダンスレボリューション』でスコアを狙いたい人は、ぜひお越しください。

●ゲームコンドルパートⅡ（静岡）
★寒くなってきましたが，学校に仕事にがんばっておられますでしょうか？久しく不況続きでお小遣いも少なめってな人もいるでしょう（苦笑）。そんな中，当店は1プレイ50円を

ゲーム・パリティビット　東京
渋谷区笹塚1-57-10　笹塚駅前ビル2F　☎03-3376-0525

タイトル	スコア	スコアラー	備考
弾銃フィーバロン（タイムアタック）	2,149,897	FRE-06-ZIN	ALL 魚太郎
ストライカー1945Ⅱ（キ84疾風）	1,767,400	FRE-04-ZIN	2-4
ストライカーズ1945Ⅱ（震電J7W）	1,703,700	FRE-04-ZIN	2-4
ストライカーズ1945Ⅱ（DH98モスキート）	1,566,100	FRE-04-ZIN	2-2
エリア88	1,463,300	FRE-02-ZIN	ALL(連) 買いまくり　ミッキー
ダイナマイトダックス（全一の見落とし分です）	4,410,060	MSO-10-LIE	ALL　よろしくお願いします
ビートマニア（PS）	383,731	Zephyr	ALL

ICサービス千歳船橋＆経堂店　東京
世田谷区船橋1-14-2　☎03-3426-8528

タイトル	スコア	スコアラー	備考
侍魂2～アスラ斬魔伝（覇王丸）	12′09″00	こよなくICを愛する男K.T	ALL 船橋
ライデンファイターズJET（スレイブ）	110,675,594	AHO	連付フェイズ2　船橋
ライデンファイターズJET（フェアリー）	101,014,256	E-MRYⓜ	連付フェイズ2　船橋
ライデンファイターズJET（Jスピア）	80,366,548	AHO	連付フェイズ2　船橋
ライデンファイターズJET（ミクラス）	79,449,358	DDT3	連付Lv50 船橋
ストライカーズ1945Ⅱ（フライパン）	1,655,800	山の男Y.O	連付　2-4 経堂
ストライカーズ1945Ⅱ（ハヤテ）	1,391,300	イリュージョンコーヘイ	連付　2-2 経堂
ストライカーズ1945Ⅱ（モスキート）	980,000	店員杉原ⓜ	連付　1-8 経堂
パワードギア（ブロディア）	1,355,100	バグルス	面数不明 経堂
マーヴルスーパーヒーローズ（ウルヴァリン）	2,056,800	MARAEMON	ALL 船橋

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
豊島区巣鴨1-15-1　ミヤタビルB1　B2　☎03-3943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デッド　オア　アライブ++（ノーマル）	1′46″71	これで勘弁して下さい　NTS	ALL ゲンフー
★デッド　オア　アライブ++（バースト）	1′42″93	最後の2択間違ったNTS	ALL ゲンフー
ライデンファイターズJET（スレイブ）	156,627,072	ISO	ALL3 連付
すくすく犬福　クイズ地獄モード	2,631,900	はかせ	ALL 100問
デイトナUSA2（初級）	2′12″61	ZBL-LEDrf	ALL
★デイトナUSA2（上級）	3′40″37	ぎるはま(爆)(隊)(鉄)(無)	ALL T.A　MT
セガラリー2（初級）	2′40″41	MSO-10-LIE	ALL 201011
パニックパーク　バランスパニック	600m	HCM-鎌倉	ALL

JOGO江古田店　東京
練馬区旭丘1-71-10　☎03-3954-9261

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スペースボンバー（B.ver）	11,141,500	まえだあき♡	1cALL
弾銃フィーバロン（タイムアタック）	2,096,736	ALT-♡	
★ストリートファイターEX2（シャロン）	3,038,300	胃潰瘍で緊急入院！ザ☆キラートマト	ALL　(連)
★ストリートファイターEX2（ザンギエフ）	2,744,700	ザ☆キラートマト	ALL　(連)
★ストリートファイターⅢ（ショーン）	6,536,000	DAMぽーず	ALL　(連)
★プリクラ大作戦（クララ）	51,164,200	LKR	
★プリクラ大作戦（キララ）	50,769,700	LKR	

P.C立川店　東京
立川市柴崎町3-3-9　☎042-524-1156

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズJET（スレイブ）	152,482,204	M.K	ALL3
レイディアント　シルバーガン（STAGE4）	23,866,520	ANT	ALL
エスプレイド（相模祐介）	34,587,240	八王子メソ組合BEF	ALL ライフ4/6
レイフォース	9,119,400	4649フクダ連合総長H.F	ALL　連なし 1面67万
★R-TYPE	2,399,800	4649フクダ連合EZN	2周ALL　連付
怒首領蜂（Cタイプ）	391,228,750	412	2周ALL ショット
ソルデイバイド（カシュオン）	5,501,000	(改)エロざる王発情中	2周ALL
バツグン・スペシャルバージョン	99,999,990	とりあえず(わ)	4周ALL
バツグン・スペシャルバージョン	99,999,990	わかさん	4周ALL

モットーにバリバリ営業中です。年末年始にかけて，イベントもスタンバイしてます！

●ミッキー2（大阪）

★でんでんタウンに来られたときは，ぜひともお越しください。

●ゲームプラザショールーム（熊本）

★当店は全ゲーム50円2プレイです。みなさまの御来店をお待ちしております。

TAITO　INN　町田　東京
町田市原町田6の14の8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO3（ケン）	6,429,700	飯田橋を愛する男PYOPYO君	ALL　(連)
ストリートファイターZERO3（ダルシム）	5,822,200	●ァミ通WAVEデビュー記念WAR	ALL　(連)
ストリートファイターZERO3（ソドム）	4,630,900	TER氏	ALL　(連)
ストリートファイターZERO3（元）	4,921,700	RAY君	ALL　(連)
ストリートファイターZERO3（リュウ）	4,189,600	飯田橋の会社員PYOPYO君	ALL　(連)

ゲームコスモ町田店　東京
町田市原町田4-2-15　☎0427-20-8891

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★エスプレイド（相模　祐介）	35,180,780	NORIのウソツキCYR-FUS	ALL　ノーミス ボム50%
エスプレイド（J-B5th）	17,012,860	IO	ALL
エスプレイド（美作いろり）	30,381,650	2面終了860万 3面で死亡。	ALL　2ミス
弾銃フィーバロン（タイムアタック）	2,271,309	CRC-えすてる	魚太郎 兵士　1867
弾銃フィーバロン（C-TYPE）	5,675,613	IO	ALL（真ボスなし）
レイストーム（R-GRAY2）	20,683,350	ZTT	ALL
ストライカーズ1945Ⅱ（フライグパンケーキ）	1,967,900	KRS	2-6
ストライカーズ1945Ⅱ（キ84疾風））	1,986,300	IO	2-6
怒首領蜂（タイプC）	573,883,970	IO	2-6道中で死 火蜂4ミス
メタルスラッグ2	8,045,510	なるほど！気がつきませんでした。	ラスボスのUFO

ゲームイン　セブンアイランド　神奈川
横浜市西区南幸1-5-29　☎045-314-2205

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	616,800	EVE“テリー”error	DNAへ♡ P×12
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	661,000	DNA	アテナALL ストレート
★エスプレイド（美作いろり）	34,784,330	R12	
侍魂2～アスラ斬魔伝（修羅ナコルル）	12′03″76	元祖とびナコ瀬那るみか	小手調べ（初老）
ソウルキャリバー（タキ）	1′48″87	引退（？）瀬那るみか＋翠＝のとばみな	4月10日・金・仏滅
バトルガレッガ	13,456,850	下等なはりつきに注意（裸の王様に！）	ALL(連)残0 トリ145万シルバーソード
バトルガレッガ	15,674,080	バカッ隊入隊希望君ヘロヘロプレイ下等	ALL(連)残0 DKM×89ボーンナム
ストライカーズ1945Ⅱ（キ84疾風）	2,948,100	ZSM	ALL 残1ボ0P4
弾銃フィーバロン（魚太郎）	4,788,037	IWA-退学岩掘（玄真がよい！）	STAGE4 999×2
★電車でGO! 2　3000番台	400.5km	安井　誠	100点EX C7残285

セントラル日吉店　J&B日吉店　合同集計　神奈川
横浜市港北区日吉本町1-20-8　☎045-564-1034

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス・ザ・グランドマスター	11′54″90	DAB.S	ALL G.M.
弾銃フィーバロン（TYPE-B）	6,011,315	TBA-SAT	ALL　残0 R-4
弾銃フィーバロン（TYPE-C）	8,609,404	Ⓩ	ALLR-4 残2真ボス無
ストリートファイターZERO3（リュウ）	6,457,800	SOP-たりたり(粗)	ALL(連)ノーマルX-ISM
ティンクルスタースプライツ	3,220,501	北本さん	ALL残0メヴィウス MAX35HIT
バトルガレッガ	16,712,680	前半面点低すぎだし5&6面アホ!!	ALL(連)残0 点かせへボ！ミヤモト

ゲーム倶楽部　神奈川
鎌倉市大船1-23-28万屋ビル1F　☎0467-44-1963

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス・ザ・グランドマスター	12′05″81	JIN	GM
デッド　オア　アライブ++	3′10″65	1.Y	ALL かすみ
ストリートファイターZERO3（リュウ）	3,521,400	デスクリムゾン愛好会	ALL X-ISM
ストリートファイターⅢ2ndインパクト（ケン）	4,945,500	ABC	ALL 疾風迅雷脚
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	486,300	?	ALL

ゲームプラザニューヨーク大船店　神奈川
鎌倉市大船1-22-26　☎0467-44-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
弾銃フィーバロン（タイムアタック）	2,206,821	CRC-えすてる	魚太郎
怒首領蜂（Cタイプ）	407,782,090	北本様	C-SHOT 2-7
侍魂2～アスラ斬魔伝	8′06″33	K.W（ナベケン）最近はリムルルなの	ALL ナコルル
テトリス・ザ・グランドマスター	12′56″50	JIN	GM
D&D2シャドーオーバーシスタラ	3,349,377	アフロマニア	ALL ファイター
サイキックフォース2012（刹那）	2′03″83	むつべ	ALL
ストライカーズ1945Ⅱ（震電J7W）	2,761,300	このキャラ2回目!超テキトープレー	ALL

プレイアイシー鶴巻店＆伊勢原店　合同集計　神奈川
秦野市鶴巻北2-5-13　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バスアングラー2（トーナメント）	31,143g	D.T.中村	
バスアングラー2（ベストビッグバス）	5,304g	ZAK	72.4cm
リアル　ブレイク	29,900	T.SATO	1コインクリア ポケット
上海真的武勇　古典	130,000	BOZ	R9
ソウルキャリバー（ナイトメア）	2′56″13	NWO石川	
ソウルキャリバー（アスタロス）	59″85	ERIC ITO	(伊)
ビートマニア3ndMIX	1,160	M	(伊)
侍魂2～アスラ斬魔伝	11′32″50	BIG	服部半蔵 (伊)
メタルスラッグ2	4,088,270	BIG	(伊)
ライデンファイターズJET（スレイブ）	82,435,482	宮島康臣	(伊)

ポールポジション　千葉
千葉市中央区春日2-25-5三央第一ビル地下1階　☎043-203-1057

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★弾銃フィーバロン（ノーマル・B）	11,372,479	YMN（超謎ゲー）	ALL　残×3 真ボス有
弾銃フィーバロン（タイムアタック魚）	2,356,209	TWT-ばすてる	魚太郎
ライデンファイターズJET（スレイブ）	161,304,410	FKD-2面シビアすぎ	ALL3残0
エスプレイド（相模祐介）	34,010,990	YMN（4ボスびびってボム）	ALL 残♡×6
テトリス・ザ・グランドマスター	11′06″45	T.J!	忘れましたPts（GM）
★オーライル	8,706,300	ZAC-Ristar	ALL連なし 幹部×2
怒首領蜂（Aタイプ）	278,489,520	残り1cmの壁	2-7　65 9H　A-L
ブラストオフ	965,600	LLS	ALL 残×1
RF-2	217,880	AEX-RYU	ALL
スペランカー	133,800	TOMOI!!!	

Peak to Peak　五香店　千葉
松戸市常盤平5-19-1　五香駅西口ビル3F　☎047-330-6640

タイトル	スコア	スコアラー	備考
電車でGO!2　3000番台（上級東海道線201系）	319.5km	PIA	ALL　207秒　E×1
電車でGO!2　3000番台（中級田沢湖E3系）	372.6km	PIA	ALL　253秒
対戦タントアールサシッす！	97,900	鈴木美鈴(つ)	ALL

セイタイトー・サンヒルバージョン　栃木
塩谷郡高根沢町光陽台1-1-1　☎028-675-7595

タイトル	スコア	スコアラー	備考
GダライアスVer.2（ο）	57,238,330	地獄龍-斉藤裕紀	(連)ALL　残×2 また来月！！
GダライアスVer.2（ξ）	31,689,370	CKD-TTB-ひろりん	(連)ALL カスすぎ
きらめきスターロード	ファンの数51,200人	グラムちゃん	ALL ふーやっと100人ふえた
ストリートファイターZERO3（ゴウキ）	5,324,900	TMN-ZAWA	X-ISM ん～点がたんねー
ストリートファイターZERO3（キャミィ）	3,879,300	KIT	X-ISM
ストリートファイターZERO3（ゲン）	2,592,900	TMN-ZAWA	X-ISM
ポケットファイター（レイレイ）	9,999,999+α	ちんかすなすび余ゆう	ALL

ギャレッソ津田沼＆新富店　千葉
船橋市前原西2-15-16酒井ビル内　☎0474-74-4761

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソウルキャリバー（アイヴィー）	2′27″36	空席指定1号	ALL
ソウルキャリバー（シャンファ）	2′55″10	空席指定1号	ALL
ソウルキャリバー（吉光）	2′39″17	空席指定ブイ3	ALL
ストリートファイターEX2（シャドウガイスト）	2,898,600	元二荒の奇人CPK	ALL
サイキックフォース2012（カルロ）	6′14″56	SGL-B-NOR	ALL
ライデンファイターズJET（スレイブ）	152,424,476	まゆらーTON	ALL3(連)
★ガーディアンフォース	14,815,670	ZAC-Ristar	ALL(連) 井上×8

八千代プレイランドカーニバル　千葉
八千代市八千代台東1-6-17八千代コパボウル1F　☎0474-85-2235

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズJET（イージスIV）	50,694,503	Yu!	Lv40(連)
ライデンファイターズJET（グリフィン）	10,817,440	ALL	Lv20(連)

ゲームコーナーヤングパレス　千葉
鴨川市横渚884-6　☎0470-93-6431

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソウルキャリバー（吉光）	1′19″85	HARD-TORA	1cALL
ソウルキャリバー（ロック）	1′45″11	HARD-TORA	1cALL
ストリートファイターZERO3（ダン）	4,341,000	HARD-HP1（モード無）	1cALL 連・同
ストリートファイターZERO3（ダルシム）	4,450,300	HARD-HP1（モード無）	1cALL 連・同
ストリートファイターEX2（バルログ）	2,625,000	HARD-TORA	1cALL 乱入2
弾銃フィーバロン（Bタイプ）	8,250,968	AES-NAD	ALL・ノー グラッチェ　ボム
弾銃フィーバロン（タイムアタック）	1,884,048	Tomas リボンはピンク	Cタイプ ボム
エスプレイド（美作いろり）	24,186,350	FERC-KEDS	当店1位で 満足です
ストリートファイターZERO3（カリン）	9,847,400	ブランカ代見 次はガレッカで全一	オマケシリーズ（モード有）

ゲームコンドルパートII　静岡
静岡市鷹匠3-1-13　スカイコーポ1F　☎054-255-4363

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アームドポリスバトライダー Bver	8,320,730	SDD-HUD キティ夫	ALL上級 ショーティ3
R-TYPE II	767,200	美和原人の栄治	2-4 5機設定
エスプレイド（美作いろり）	33,540,570	SDD-HPC かえで	ALL
怒首領蜂（Cタイプ）	411,454,720	SDD-DLX APEX	C-S 2周ALL
ストリートファイターIIダッシュ（ガイル）	1,380,900	天下無双　まさみち	

GAME'S DRAGON　京都
京都市上京区千本通下立売下る小山町888ドルスII1F　☎075-822-3017

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ビートマニア3ndMIX	437,903	ばあにん☆	ALL ノーマル
ライデンファイターズJET（ブルージャベリン）	141,684,867	XRX-いしはらくん	ALL(連)
ストリートファイターZERO3（さくら）	6,769,100	D やるものなし	ALL(連)
ストリートファイターEX2（リュウ）	2,575,000	I EX2消えた	ALL
ストリートファイターEX2（ケン）	2,494,300	L ビーマニ下手すぎ	ALL
ストリートファイターEX2（カイリ）	2,436,500	(乗) あ～ヒマや	ALL

GAME INN SAM　蕨店　埼玉
蕨市塚越1-2-5　2F　☎048-444-9025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★カオスヒート	9,999,999	REF	ALL(連) 美月42分
★怒首領蜂（Cタイプ）	694,990,760	WTN	2周ALL 1000万落
テトリス・ザ・グランドマスター	11′41″51	DAB.S	ALL　GM
ライデンファイターズJET（イクシオン）	166,670,452	REF	(連)ALL3
ストライカーズ1945II（F5Uフライングパンケーキ）	3,127,900	KTN㊙-SOS	(連)2周ALL 残3　B2

アイリン夢空間　岐阜
本巣郡穂積町稲里大西635　☎058-327-0218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ソウルキャリバー（アスタロス）	1′08″89	☆CAT'S-HKK-(石)	ALL(連)(同) (石)
★ソウルキャリバー（ソフィーティア）	1′13″49	☆CAT'S-HKK-とき坊(悪)	ALL(連)(同) (悪)
★ソウルキャリバー（ナイトメア）	1′23″57	猫汁100%	ALL(連)(同)
ソウルキャリバー（リザードマン）	1′25″07	☆CAT'S-HKK-とき坊(悪)	ALL(連)(同) (悪)
ソウルキャリバー（ジークフリード）	1′27″50	猫汁100%	ALL(連)(同)
★ソウルキャリバー（キリク）	1′27″90	HRS	ALL(連)(同)
レーシングジャムチャプターII（上級）	1′45″839	☆CAT'S-チョビ	完走TTAT GTR使用
★ストリートファイターEX2（バルログ）	3,098,400	G・CRUSH-HKK-ブロン	ALL(連)(同)
★ストリートファイターEX2（ダルシム）	2,927,300	G・CRUSH-HKK-ブロン	ALL(連)(同)
★ヴァンパイアセイヴァー（ビシャモン）	1,644,600	HKK-NAL	ALL(連)(同)

GAME'S WiLL　京都
京都市左京区一乗寺高槻町20-1　☎075-711-1435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス・ザ・グランドマスター	10′44″58	NOV	ALL（GM）
★ライデンファイターズJET（スレイブ）	167,432,302	AXIOM-H.Y(奈)	ALL3 残0
ストリートファイターZERO3（さくら）	7,209,200	DJL(並)	ALL(連)
ストリートファイターZERO3（かりん）	6,263,000	L2A-GYO	ALL(連)
ストリートファイターZERO3（ユーリ）	6,129,500	よっしぃ	ALL(連)
ビートマニア3ndMIX（テクノコース）	1250-8-0-3	ばあにん☆	ALL
★ストリートファイターIII 2ndインパクト（イブキ）	9,830,900	L2A-GYO	ALL(連)
★ストリートファイターIII 2ndインパクト（ケン）	9,164,100	DIL(乗)	ALL(連)
★ストリートファイターIII 2ndインパクト（エレナ）	7,303,900	ヅガ夫	ALL(連)
★Gダライアス（ξ）	34,086,060	L2A-大明神	ALL(連) 512×2

熊谷ガリバー　埼玉
熊谷市筑波2-49-9　☎0485-21-7821

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ビートマニア3ndMIX（ノーマル）	436,580	壊し屋(新)	ALL 4面HT
ビートマニア3ndMIX（EXテクノ）	グレート数　1213	壊し屋(新)	ALL
弾銃フィーバロン（ノーマル）	4,508,601	SKB	4面　魚太郎 3205人
レイディアント　シルバーガン（STAGE 4）	23,001,840	お兄ちゃあーん!(死) イリス♡ONKEL	ALL　残1 200万落ち
ライデンファイターズJET（フェアリー）	110,784,284	TRK-くろみき♡	ALL(連)
Gダライアス（λ）	30,390,090	20万初スコア T	(連)ALL 10万落とし
Gダライアス（ν）	38,054,900	長期休暇をとります TRK-IRDJK	ALL(連) 4面バグ有
Gダライアス（ο）	53,715,010	ZKR	ALL(連)

ゲーム　ブルース　岐阜
大垣市高屋町1-43第1ビル1F　☎0584-82-6196

タイトル	スコア	スコアラー	備考
超鋼戦紀キカイオー（ストーリーモード）	744,200	…2012愛知代表	1c　ALL ツインザムV
超鋼戦紀キカイオー（ヒーローモード）	2,615,900	M.H	1c　ALL ボロン
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	523,500	S・F（スーファミ：本物）	1c　ALL
ストリートファイターZERO3（カリン）	4,161,300	ATU（ウソクサイキロクデス。）	1c　ALL
すくすく犬福　クイズ地獄モード	1,361,500	MAS	1c　ALL
メタルスラッグ2	4,321,120	SS?	1c　ALL
ポップンミュージック	294,991	HIR（ニセS.F）コレ2人デヤルナ	1c　ALL
侍魂2～アスラ斬魔伝	6′42″50	S.F（スーファミ本物）	1c　ALL ナコルル
超鋼戦紀キカイオー（ストーリーモード）	568,500	BAN	1c　ALL 轟電
超鋼戦紀キカイオー（ヒーローモード）	2,540,500	M.H	1c　ALL 轟電

GAME'S MILK　京都
＝市大久保＝山101-5　☎0774-44-5770

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO3（ザンギエフ）	5,550,800	剣聖＝ジュエリスト ANCHAN	ALL(連)
ストリートファイターZERO3（ケン）	6,393,800	赤い彗星	ALL(連)
ライデンファイターズJET（ジャッジスピア）	130,789,044	G　S　K	ALL(連)
ライデンファイターズJET（ミクラス）	132,570,336	G　S　K	ALL(連)
ライデンファイターズJET（フェアリー）	137,023,500	G　S　K	ALL(連)
ライデンファイターズJET（スレイブ）	140,920,238	G　S　K	ALL(連)
ドラゴンセイバー	1,962,510	天理剣聖 T　E　N	ALL(連)

トミームナコ　群馬
高崎市本町3-69　☎027-325-2906

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイディアント　シルバーガン（STAGE2）	20,783,960	ECM-SSI-S.I	ALL　(連)
★サンダードラゴン2	6,114,810	Identity崩壊A.M.K.T	ALL　(連) 2P側
ストリートファイターZERO3（ロレント）	5,663,000	超へたダメ！	ALL　Z
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	599,600	ラブラブ明日香ちゃん穴クラとのまくん	ALL
ソウルキャリバー（アスタロス）	1′33″15	超へたダメ！	ALL
ソウルキャリバー（ソフィーティア）	1′54″51	むにゅ♡	ALL
ソウルキャリバー（ヴォルド）	1′56″03	むにゅにゅ♡	ALL
ソウルキャリバー（ミツルギ）	2′09″58	むにゅにゅにゅ♡	ALL
ソウルキャリバー（マキシ）	3′31″88	むにゅにゅにゅにゅ♡	ALL
ソウルキャリバー（ナイトメア）	3′37″75	むにゅにゅにゅにゅにゅ♡	ALL

Y.P.エンゼル　岐阜
多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	457,000	TSK	
ストリートファイターZERO3	4,347,800	GZMゴウキ	ZSM

ミッキー2　大阪
大阪市浪速区恵美須東1-17-14　☎06-643-6145

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デッド　オア　アライブ++	3′15″45	SYG-つばめちゃん	1c　ALL ジャン使用
デッド　オア　アライブ++	3′28″40	SYG-大道寺さくら(命)(粗)	1c　ALL かすみ使用
ソウルキャリバー（ジークフリート）	2′42″52	SYG-CFK-OUK	1c　ALL
ソウルキャリバー（ロック）	1′33″91	大道寺さくら(あ)	1c　ALL
忍	688,670	理論値まであと2万 すごーさん	1c　ALL 2万×15
ビートマニア3ndMIX（エキスパート・テクノ）	1221-28-1-11	SYG-T'Cube	1c　ALL
サイヴァーン（3号機）	27,882,190	SYG-CFK-TTT	1c　ALL
バトルガレッガ	18,210,900	SYG-PHANTON	ラスボス爆死 ガイン以上
GダライアスVer2（ξ）	40,542,340	SYGダラーズ 大道寺あらく(欽)	1c　ALL
怒首領蜂	363,729,180	SYG-ANK	2-7　火蜂

モンテカルロ　群馬
高崎市中紺屋11　☎027-323-2361

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイキックフォース2012（キース）	2′40″86	NET	ALL
ソウルキャリバー（ヴォルド）	1′52″34	MO?	ALL
ブラッディロア2（バクリュウ）	4′16″50	I.C.B.M.	ALL
デッド　オア　アライブ++	2′58″60	外人部隊バス8 へっぽこV	ALL レイファン
デッド　オア　アライブ++	2′56″78	バス8小隊 へっぽこV	ALL バースト
超鋼戦紀キカイオー（ストーリーモード）	1,174,400	魔B党一おしょう	ALL パルシオン
超鋼戦紀キカイオー（ヒーローモード）	3,643,000	魔B党一おしょう	ALL パルシオン

ゲームプラザ　イエローハット　愛知
名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-453-5857

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デッド　オア　アライブ++	3′17″53	えくすたあ	ALL かすみ
デッド　オア　アライブ++（バーストモード）	2′52″96	永の(死)	ALL ティナ
電車でGO!2　3000番台	366.6km	HYK-ASOタクシー	こまち田沢湖線
電車でGO!2　3000番台	274.1km	激龍-MIT	山手線　205系
超鋼戦紀キカイオー（ヒーローチャレンジモード）	2,768,100	永の(死)	ALL 轟雷
パニックパーク（パニックキングモード）	600	ASO	バランスパニック

タイトーイン002スタジアム　大阪
豊中市玉井町1-9-3　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEX2（ガルダ）	3,406,800	DGD	ALL
ストリートファイターEX2（ガイル）	3,047,900	CST(ゆ)	ALL
★ストリートファイターEX2（ブランカ）	2,930,700	MIZ神-ZZ(か)	ALL
ストリートファイターEX2（D・ダーク）	3,078,100	YMG-Ⓒ	ALL
★ヴァンパイアセイヴァー（アナカリス）	1,230,300	もう～しめ切日にいない子はかってに名	ALL
★ヴァンパイアセイヴァー（オルバス）	1,521,200	前つけちゃうぞ! 今日からキミは㊅だ	ALL
★ランドメーカー（楼蜃子）	94,209,840	FEV-EX.(た)	ALL
電車でGO!2　3000番台（207系）	399.5km	FEV-EX.(た)	ALL
サイキックフォース2012（ウェンディー）	3′19″20	グレートあおみんZ	ALL

電脳空間　遊ing　山梨
甲府市中央1-4-10　☎0552-32-5656

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★テトリス・ザ・グランドマスター	10′30″93	IWT-ANP	ALL　GM

プレイシティキャロット納屋橋店　愛知
名古屋市中区栄1-2-6　名宝会館B1F　☎052-204-0237

タイトル	スコア	スコアラー	備考
超鋼戦紀キカイオー（ディクセン）	630,300	ナイスブラザー	ALL
超鋼戦紀キカイオー（キカイオー）	645,800	ねこのこはに～♡	ALL
ビートマニア2ndMIX	400,689	KIM♡	ALL ノーマル
ビートマニア2ndMIX	397,412	YUZ♡パラダイス	ALL ノーマル
ブロップサイクル Ver.2.1	19,900	TTE	ALL ストーリー
ストリートファイターIII 2ndインパクト	2,055,100	GUTS-LUCK-オレ様	ALL ケン
アストラスーパースターズ（ステラ）	59,885,500	ASG-如月浪人-RIN	ALL Ⓟ×15
テクトドライブ（総合評価）	172.4%	たら。	誘導-パワースピン

チャレンジャーガムガム店＆アババ天神橋店　大阪
吹田市岸部南1-24-9　☎06-317-0433

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★弾銃フィーバロン（タイムアタック）	2,404,664	小泉	魚太郎使用 1957人
ソウルキャリバー（リザードマン）	1′48″15	小泉	ALL
ライデンファイターズJET（スレイブ）	166,766,466	AXIOM-H.Y(奈)	ALL3 Ⓐ
ライデンファイターズJET（イクシオン）	113,643,710	ハ、ハクション!!	ALL
ライデンファイターズ2（エイジスIV）	110,511,460	XRX-いしはらくん	ALL来店ありがとう!Ⓐ
★極上パロディウス（ひかる）	4,502,900	H.M	ALL Ⓐ
弾銃フィーバロン（タイムアタック）	2,145,565	今日子	C-TYPE BOM　4速

チャレンジャー関大前店 大阪

吹田市千里山東1-14-2 ☎06-389-8072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
電車でGO!2 3000番台 (田沢湖線701系)	233.6km	関大前名物 電車おぢさん	プロ百点124秒Ⓔ3回
電車でGO!2 3000番台 (田沢湖線E3系)	391.6km	いまさら新幹線?	エクセント2回
電車でGO!2 3000番台 (東海道本線207系)	376.5km	関大前名物 電車おぢさん	プロ98点263秒Ⓔ2回
電車でGO!2 3000番台 (東海道221系)	278.5km	FEV-EX.㋟	Ⓔ3回 雨降りボロボロ
電車でGO!2 3000番台 (奥羽本線701系)	273.5km	関大前名物 電車おぢさん	プロ98点163秒Ⓔ5回
ソウルキャリバー (ミツルギ)	1′44″95	業務命令につき	ALL
ソウルキャリバー (アイヴィー)	2′43″32	ええんかコレで…	ALL
ダンスダンスレボリューション (ハード)	8,231,600	バタ、ビッチ、パラ	ダブルプレイ
超鋼戦紀キカイオー (ディアナ17)	2,980,600	GGG隊員D.F	ALLヒーローチャレンジ

ジャスコ川西店プレイランド 兵庫

川西市小花1-6-16 ☎0727-59-7464

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド (J-B5th)	24,645,010	MIP	ALL 残×4
マジカルドロップ3 (ストーリー、ふつう)	6,835,042	M.S	チャリオット、 ピエロまで
ストリートファイターEX2 (ガルダ)	2,583,800	K.H	ALL
ストリートファイターEX2 (七瀬)	2,671,100	K.H	ALL
ストリートファイターEX2 (ほくと)	2,146,900	K.H	ALL
ソウルキャリバー (アスタロス)	1′44″93	某Ⓐ氏、穴ウメ	ALL
ソウルキャリバー (ミツルギ)	2′35″84	ONI	ALL
ゼロガンナー (エキスパート)	1,585,000	私は番長 STF-ひろちよ	ALL コブラ
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	533,600	H	ALL 八神チーム
魚ポロ (1人でダブルプレー)	1,228,200	某Ⓐ氏、穴ウメ	22話まで

オキモト 広島

広島市西区南観音3-15-3 ☎082-292-1473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO3 (さくら)	3,326,600	DHC	ALL
ストリートファイターZERO3 (カリン)	2,288,900	CAT	ALL
ストリートファイターZERO3 (ナッシュ)	2,148,700	修	ALL
ウインターヒート (スピードスキー)	11″476S	MF	
ウインターヒート (スキージャンプ)	144.40m	MU	
ウインターヒート (スピードスケート)	11″476	M・F	
ワードナの森	1,780,490	FACE	ALL
マジカルクリスタル	397,616	G	ALL
ロジックプロ	32,476	VHP	
アレスの翼	140,300	WHO	

タウンスポットプレイランド 大阪

茨木市中津町4-3 ☎0726-37-5311

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★サイキックフォース2012 (刹那)	1′38″72	ITK=カンタロー	ALL
ダンスダンスレボリューション (ハード)	224,987,100	AXIOM-せのん	ALL
カオスヒート	2,712,900	森下純一(笑)	1c65% ヴォード
★超鋼戦紀キカイオー (チャレンジ)	3,843,700	えロがッパ	ALL 轟電
超鋼戦紀キカイオー (チャレンジ)	3,723,400	雑賀孫市	ALL ツインザムV
ライデンファイターズJET (スレイブ)	132,041,678	KUN	ALL 連付
電車でGO!2高速編 3000番台	383.6km	小岩井 牧場には 豚はいません㊟	ALL 田沢湖Ⓔ1
電車でGO!2高速編 3000番台	378.5km	F.T	ALL 東海道Ⓔ5
ストリートファイターZERO3 (豪鬼)	5,776,600	光	ALL S1 X-ISM
ストリートファイターZERO3 (ザンギエフ)	5,224,600	光	ALL S1 X-ISM

ゲームセンターピノキオ 兵庫

明石市本町1-1-26 ☎078-917-5685

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ビートマニア3rdMIX	389,973	あなご	ALL ノーマル
ビートマニア3rdMIX	1178-61-8-21	あなご	ALL EXテクノ
弾銃フィーバロン (タイムアタック)	2,071,813	根岸 みゆき㋕	ALL 魚太郎
上海真的武勇 (対戦上海)	126,900	S.T	ALL
ザ・キング・オブ・ファイターズ '98	440,000	流星野郎シルバー	ALLテリー・ 舞・タクマ
ソウルキャリバー (ロック)	1′26″90	比良坂 綾奈㋕	ALL
ソウルキャリバー (アスタロス)	1′31″17	ラブラブラブひな 前原 しのぶ	ALL
ソウルキャリバー (ファン)	1′54″47	倉橋 里美㋕	ALL
ソウルキャリバー (リザードマン)	2′04″15	LIR-水無	ALL
ソウルキャリバー (リン・ミナ)	2′41″00	SON-水無	ALL

アミューズメントZiZZ大竹駅前店 広島

大竹市新町1-2-3 大竹ニチエービル1F ☎08275-3-5994

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソウルキャリバー (ソフィーティア)	1′43″02	ISO	ALL
ソウルキャリバー (ソンミナ)	4′07″80	ISO	ALL
ソウルキャリバー (ロック)	2′33″70	ISO	ALL

プレイシティチャレンジャー 大阪

守口市土居町8-11 ☎06-994-7476

タイトル	スコア	スコアラー	備考
侍魂2〜アスラ斬魔伝	7′20″06	ACE	幻十郎(羅刹) ユガまで
ストリートファイターZERO3 (キャミィ)	2,746,900	Air-Bug	Z ALL
ストリートファイターZERO3 (サガット)	1,205,700	D.S	X リュウまで
テトリス・ザ・グランドマスター	13′27″51	CAT先生	LV999 S9
ソウルキャリバー (ソフィーティア)	3′57″93	Air-Bug	HARDランク ALL
ストリートファイターEX2 (リュウ)	2,685,700	FUJ	ALL ㊃×2

扇ヶ丘レジャーセンター 石川

石川郡野々市町高橋町86-2 ☎076-246-6406

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★テクモワールドカップ98	63得点	MANABEKKO	ALLブラジル LOST0
超鋼戦紀キカイオー (ヒーローチャレンジ)	3,404,600	ポキポッキー	ALL パルシオン
ライデンファイターズJET	120,567,820	M.I	ALL フェアリー
ストリートファイターZERO3 (春麗)	8,191,000	凄まg-rカモネ	ALL

チャレンジバンバン 愛媛

松山市道後樋又4-28 ☎089-924-5583

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO3 (バイソン)	5,365,400		ALL モードなし
ストリートファイターZERO3 (元)	5,146,800	ひげの王者 けいた	ALL モードなし
ストリートファイターZERO3 (サガット)	5,078,000	★一暗黒龍	ALL モードなし
ストリートファイターZERO3 (アドン)	5,004,400	★一暗黒龍	ALL モードなし
ストリートファイターZERO3 (本田)	4,985,400	FAD-IDA	ALL モードなし
ライデンファイターズJET (スレイブ)	144,620,556	FAD-LXSⅦ	ALL
超鋼戦紀キカイオー (パルシオン)	3,150,600	FAD-JAN	ALL
エスプレイド (美作いろり)	34,062,030	寿司大王パワー	ALL
サイキックフォース2012 (キース)	2′58″42	マッドダンサー先生	ALL

TiLT堺東 大阪

堺市中瓦町2-3-12 ☎0722-24-6808

タイトル	スコア	スコアラー	備考
カオスヒート (ミツキ)	2,259,500	AMImkⅡ	65%クリア
ザ・キング・オブ・ファイターズ '98	448,200	ELT	ALL ラルクラレオ
電車でGO!2高速編3000番台	372.6km	KSO-SAKI	ALL 雫石通過 E3系
サイキックフォース2012 (バーン)	4′23″80	ひろ	ALL
サイキックフォース2012 (ウェンディ)	6′54″21	AMImkⅡ	ALL

ゲームセンター パスカル 大福店 岡山

岡山市大福134-4 ☎086-282-6667

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ビートマニア3rdMIX	1202-57-0-5	ZZZあいくち	EX CLASIC
ストリートファイターZERO3 (R.ミカ)	7,188,300	事情有り	ALL X-izm
★ビートマニア3rdMIX	1253-2-0-4	ZZZあいくち	EX TECHNO
ビートマニア3rdMIX	438,810	ZZZあいくち	ノーマル
テトリス・ザ・グランドマスター	13′03″46	ZZZ七首	ALLGM
ビートマニア3rdMIX	992-31-0-2	ZZZあいくち	EX VOCAL
ポップンミュージック	300,000	ZZZ七首	ノーマル

モンキーハウス本館 福岡

福岡市中央区六本松2-6-7 ☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ゴールデンアックス	偏差値557.5	機械UMA㋭	ALL ギリアス使用
★サイヴァーン (セレーネ)	28,522,900	G.M.C.機械T・H㋭	ALL㊥
★クイズ&バラエティ すくすく犬福	2,753,100	G.M.C.機械T・H㋭	ALL㊥ 100%
★ソウルキャリバー (タキ)	1′37″34	G.M.C.機械T・H㋭	ALL㊐
ソウルキャリバー (ファン)	1′26″42	G.M.C.機械T・H㋭	ALL㊐
ソウルキャリバー (ナイトメア)	1′28″42	G.M.C.機械T・H㋭	ALL㊐
★ソウルキャリバー (マキシ)	1′23″40	G.M.C.機械T・H㋭	ALL㊐
ソウルキャリバー (ヨシミツ)	1′25″49	ZEL	ALL㊐
★ソウルキャリバー (アイヴィー)	1′31″05	ゼルナム族1号	ALL㊐
ソウルキャリバー (ジークフリート)	1′18″92	G.M.C.機械T・H㋭	ALL㊐

アミューズメントスクエア WING 和歌山

和歌山市島崎町3-1 ローソン島崎町店2F ☎0734-32-2566

タイトル	スコア	スコアラー	備考
弾銃フィーバロン (魚太郎)	6,654,620	ARL.S	5面
弾銃フィーバロン (タイムアタック)	2,689,646	ARL.S	魚太郎
超鋼戦紀キカイオー (ツインザムV/空)	2,396,900	うしっさん	ALL ヒーローモード
超鋼戦紀キカイオー (ツインザムV/大地)	602,600	うしっさん	ALL ストーリーモード
超鋼戦紀キカイオー (ディクセン/ハルマ)	2,311,600	KA.	ALL ヒーローモード
超鋼戦紀キカイオー (ワイズダック)	2,761,900	KA.	ALL ヒーローモード
怒首領蜂 (TYPE-C)	235,582,500	ACE	2-7 S強化
バトルガレッガ (ガイン)	16,216,130	YA	ALL 残機×2

イーストランドファミリーガーデン 岡山

津山市川崎147 イーストランド別館 ☎0868-26-2527

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★侍魂2〜アスラ斬魔伝 (ガルフォード)	5′15″96	振動パックなし KAG三厳	ALL 羅刹
侍魂2〜アスラ斬魔伝 (覇王丸)	7′07″03	スタジアム非対応 RSR-DAM	ALL 修羅
侍魂2〜アスラ斬魔伝 (犬ナコルル)	6′36″86	ピカチュウなしバージョン KAG三厳	ALL 犬
侍魂2〜アスラ斬魔伝 (リムルル)	12′16″46	カラー非対応 Ⓒ前田	ALL 羅刹
超鋼戦紀キカイオー (キカイオー)	2,917,100	YKD-AKC	ALL ヒーロー
超鋼戦紀キカイオー (ラファーガ)	2,678,600	YKD-AKC	ALL ヒーロー
ソウルキャリバー (リザードマン)	1′42″02	SRX-TO	ALL
パズルボブル3 (チンクル)	100,044,460	RAN.AIM	ALL パズル2.5
バツグン (ドラゴン〜)	4,139,200	第6天の魔王'	ALL 穴ウメ
バツグン (ジャッジメン〜)	3,606,580	RSR-DAM	ALL 穴ウメ

青木玩具店 長崎

島原市弁天町7080-1 ☎0957-63-2344

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キング・オブ・ファイターズ '98	345,100	BSJ	ALL
ザ・キング・オブ・ファイターズ '98	413,200	社長がんばって 下さい VIC	ALL
ザ・キング・オブ・ファイターズ '98	374,900	M.M	ALL
ブレイジングスター	5,977,350	近々本当に来店します。この号が出る頃	4面
ブレイジングスター	5,249,770	には、行っているでしょう。	4面
リアルバウト餓狼伝説2 (ギース)	1,200,600	その時はよろしく お願いしますVIC	ALL

ゲームハウスJoy&ゲームスペース姫路店 兵庫

神戸市東灘区岡本2-11-21 ☎078-871-4985

タイトル	スコア	スコアラー	備考
超鋼戦紀キカイオー	659,500	まんぺー	ALL ディアナ17
超鋼戦紀キカイオー	618,800	串かつくん	ALL カイ パルシオン
電車でGO!2 3000番台	344.5km	M.H	ALL
ソウルキャリバー (リザードマン)	2′56″10	M.I	ALL
ソウルキャリバー (アイヴィー)	3′15″62	M.I	ALL
ソウルキャリバー (ジークフリート)	4′14″30	DOI	ALL
ソウルキャリバー (ロック)	5′25″84	CDD	ALL
ソウルキャリバー (ナイトメア)	3′54″65	AAA	ALL
ライデンファイターズJET (スレイブ)	153,611,756	天馬屋	ALL3 ㊥ 10月18日

プレイシティキャロット島大前店 島根

松江市西川津町1147-15 ☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アームドポリスバトライダー Bver	F,695,000	MAB	Lv9、ラスボス
サイキックフォース2012 (ウォン)	3′36″71	KIM	1c ALL
サイキックフォース2012 (キース)	4′43″42	KIM	1c ALL
ライデンファイターズJET (スレイブ)	113,572,218	森広英憲	フェイズ2
ライデンファイターズJET (スレイブ)	78,167,514	ヤスケン	Lv50
ソウルキャリバー (ロック)	3′24″62	オダブツ(裏)	1c ALL
超鋼戦紀キカイオー (ラファーガ)	3,654,600	TYL	1cALL
テトリス	158,600	KGB	
ストリートファイターZERO3 (ダン)	4,401,200	TYL	1cALL

ゲームプラザ・ショールーム 熊本

熊本市黒髪5-4-62-2F ☎096-343-9831

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソウルキャリバー (シャンファ)	2′33″18	T.T	ALL
ソウルキャリバー (アイヴィー)	2′30″68	T.K	ALL
ライデンファイターズJET (スレイブ)	130,859,892	キャノン	ALL 連付
ストライカーズ1945Ⅱ (キ84疾風)	1,720,900	ひかわ☆なおり	2-4ボス
ライデンファイターズ2	110,050,300	00テ(まるまるて)	ALL連なし チェイサー

皆様に親しまれて16年!16TH フェア!!

URL http://www.kyowa-inter.com

11/6 付の情報FAXの価格表です

アイレム
R-TYPE レオ 12K
迷宮島・妖獣伝 各5K
イメージファイト 10K
エアーデュエル 10K
カプセルインベーダー 15K
ドラゴンブリード 10K
ボンバーマン・ヤンチャ丸 各5K
銀河帝国の逆襲（純正） 15K
10ヤードファイト 3K
メジャータイトル 3K
ギャロップ・トンマ 各5K

TOA PLAN
達人王 12K
ヴィマナ 8K
ドギューン 8K
達人 8K
テキパキ 8K
ゴークス（レバー対応） 2K

SNK
カイロスの館 名人戦 各2K
原始島 5K
ギャングウォーズ 5K
ネクストスペース 5K
怒、ゲバラ Sなし 各5K
ジョイフルロード 15K
スカイソルジャー 8K
バドルマニア・ジャンボウ 各5K
ネオジオ業務用
MV-1 基板 18K

業務用カセットゴーストパイロット・戦国伝承・リーグボーリング・スーパースパイ・忍者コンバット・クロスソード・エイトマン・ガロウIII，真サムスピ，ステークスウィナー
麻雀狂列伝 各 0.5K
キングオブファイター94，天外魔境，サムスピザンクロウ WHパーフェクト，ダブルドラゴン・アンドロデュノス・ミューテーションN・ASO2・ラギ 各1K

カプコン
殿様の野望II、クイズ&ドラゴン
ブニッキーズ 各3K
1942・バルガス 各6K
1943 (ⓒ=8K) 10K
マッドギア 5K
ラストデュエル 10K
ガンスモーク 28K
闘いの挽歌 18K
ストリートファイター 18K
SF-II 5K
〃 ⓒ 2K
SF-II ダッシュ 6K
〃 ターボ 8K
1941 18K
戦場の狼 2 15K
エリア 88 18K
US ネイビー 12K
天地を食らう 20K

エイリアンVSP (20K)
X-MEN (5K)
X-MENvsSTF (10K)
SFゼロII (1K)
ヴァンパイアハンター (1K)
〃 ハンター II (2K)
ヴァンパイアセイバー (1K)
〃 セイバーII (2K)
マーベルスーパーヒーロー (6K)
CPII マザー +18K
ストIII（一式） 20K

ジャレコ
銀河任侠伝 18K
ファンタズム・ソルダム 各5K
シティコネクション 38K
エクセライザー 5K
ポップフレーマー 12K
メガ32マザー + 5K
(ROM) スーチーパイ・グラティア・テトリスプラス・ゲーム天国・エンゼルキッス・P-47 各1K

コナミ
ダブルドリブル 3K
スーパーバスケット 2K
リングの王者 3K
メガゾーン、亀忍者 各8K
ツタンカーム 10K
RF 2（電源H付） 15K
グラディウス（電源H付） 20K
〃 〃 II 18K

サラマンダ 18K
シティボンバー 12K
ラビリンスランナー 15K
ストラテージX 12K
ガイアポリス 18K
ハイパーオリンピック 8K
ハイパーオリンピックSP. 10K
ロックンロープ 12K
コンバットスクール S付 25K
パロディウスだ 出たなツィンビーヘクシオン クォース 各2K
タイムパイロット84 8K
ブーヤン，ジャツカル 各10K
メインスタジアム 2K
ローラーゲーム 5K
(ROM) ときめきメモリアル・サラマンダII・ツインビー・対戦パズル玉・だい好キッズ 各1K
GXマザー + 4K

セガ
忍（しのび） 3K
ファンタジーゾーン 12K
アレックスキッド，カルテット2，モンスターランド 各15K
レッスルウォー，ペンゴ(c)，ピタゴラスの謎（センサー付），フリーキック（センサー付），モンスタレア，E. SWAT，シャドーダンサー，カウンターラン，ベイルート，タフターフ，パンクパニック 各5K
ぷよぷよ通，イチダントアール 3K
コラムス，テトリス 各2K
ホッパーロボ 18K
ロボレス2001 12K
ガルディア 12K
ソニックザヘッジホッグS付 8K
ザクソン 10K
ダンプ松本 15K
デュアルボード各種
トランキライザーガンⓒ 58K
N-SUB ⓒ 38K

S.D.I.改造パネル付 80K
バーチャーファイター2. 120K

タイトー
スペースインベーダー 25K
ジョリージョガー 28K
ギャラクシーウォーズⓒ 25K
クイックス 純正 18K
メイズオブフロット 3K
タイガーヘリ フリップル 各3K
ぺんぺろぺー 15K
地獄めぐり，パズニック 各3K
ピンポンキング 3K
ガルメデス、バラメデス 各3K
ハレーズコメット 10K
ザ・ピット 10K
バブルボブル 12K
飛翔鮫(，ヘビーユニット 各5K
影の伝説 12K
レイフォース 12K
マスターオブウエポン 6K
アルカノイド センサー付 3K
〃 リベンジーセンサー付 3K
ヴォルフィード 2K
究極タイガー 8K
スラップファイト 5K
女子バレー，ヘビーユニット各5K
キック&ラン，キックスタート2K
エンパイアシティ 5K
クロスシューター・フォーティラブ
パニックロード 各3K
フィールドゴール 28K
バトルレーンVol5 5K
VSホットスマッシュ 2K
陸 海 空 10K
スペースチェイサー 68K

F3-Subカートリッジ
ダライアス外伝・カイザーナックル・ゲキリンダン・究極タイガーII・パズルボブル IIX 各0.5K
アルカノイドR，センサ付 1K
クレオパトラF 1K

デコ
空手道，SRD 各5K
バルダーダッシュ 5K
キャプテンアメリカ 15K
コブラコマンド 3K
空牙 10K
魔境戦士 Sなし 2K
ミッドナイトレジスタンス↑ 2K
マジカルドロップ 2K
トライアウト、スタジアムヒーロー
サイドポケット 各2K
B-WING ビーウイング28K

ニチブツ
アームド エフ 8K
テラクレスタ（FM音源版） 8K
ムーンクレスタ ⓒ 10K
ムーンエイリアン II ⓒ 8K
フリスキートム 68K
妖魔忍法帳 8K
ダイナミックスキー 8K
マグマックス、レジオン 各8K

UPL
忍者くん 12K
忍者くんII 阿修羅の章 15K
XXミッション 8K

テクノス
ドッチボール 2K
ビーチバレー 2K

ナムコ
子育てQ マイエンゼル 1K
子育てQマイエンゼル II 2K
ドラゴンセイバー 15K
コズモギャングザビデオ 15K
ローリングサンダー 28K
アサルト パネル付 18K
ニューマンアスレチック 10K
ドラゴンバスター 18K
ドルアーガの塔 20K
コズモギャングパズル、エメラルディア、 各2K
ティンクルピット 8K

ニューラリーX 10K
ギャラガ 3K
ミスパックマンⓒ 10K
ギャラクシアン 純正 10K
ニューパックマン ⓒ 8K
ハングリーマン 8K
ポパイ パックマン 8K
ディグダグ（ATARI） 5K

S1 ロムキット 各5K
ワースタ、ワールドコート、パックマニア、妖怪道中記、倉庫番DX
ロンパーズ 12K

テクモ
ボンジャック 12K
スターフォース 15K
スイマー 12K
ワールドカップ90 2K
ジェミニウイング 8K
でろーんでろでろ 8K
がんばれギンくん 5K
ピンボールアクション 2K

ユニバーサル
ミスターDO（雪だるま） 10K
コスミックアベンジャー 18K
スナップジャック 12K
Mr. Dovsユニコーン 10K
〃 ワイルドライド10K

その他 -珍品・逸品-
ズンズンブロック（タイトー68K
ヨットマン 38K
ドキドキペンギンランド 25K
サーカス（風船割り） 80K
Qバート 28K
ミサイルコマンド S付 48K
エクイテス 28K
激走（イースタンCO.） 12K
Sクラウンズゴルフ（P付）10K
センティピード 15K
シルバーランド 18K
ミュージックインベーダー 25K
スティンガー，サイオン 各12K

ブラックホール・レッド UFO・クラッシュローラー・マーカム・イスパイアル・ニュージグザグ・ミスターJAN・ファイアートラップ・ソニックウイングス・カンガルー・ハイパーデュエル・ザ ディープ・エアーウルフ 各8K
タイムアタッカー ↓ 8K
（カラーブロック H. VR付）
ジュニアパックマン 18K
ドンキーコング ⓒ 10K
〃 〃 Jr. 10K
〃 〃 3 15K
ポパイⓒ 8K
マリオブラザース 28K

カベール（S付き）・キャプテンスタントマン・タイタン・プログレス・Mr.クーガー・バンバンカー・ボレンチ 各10K
レディバグⓒ，霊界導師 各5K
アンブッシュ 5K
スペースストレンジャー 12K
（豊栄 インベーダー モノクロ）
18インチ テーブル筐体（良品）
新品水平パネル付 送料別 35K

麻雀 格安在庫多数有り
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル（ハーネス付）は、6K
放浪記、外伝、アイドル麻雀放送局，ファンクラブ，夏物語，大予言

カメラ小僧，ねるとん紳鯨団，麻雀学園，七次元の妖精，グッとE雀，華折り僧 各1K
トリプルウォーズ，クラブ90，クリニック，極，パニックスタジアム， 各2K
若草物語（新品），スーチーパイ，ファイナルロマンス 各3K
スーパーリアル M4 5K
スーパーリアル V5 3K
スーパーリアル M6 3K
スケ番雀士 竜子 12K
（麻雀用ハーネス付き）
スーパー0禁版 8K
バニラシンドローム 8K

大型機の迫力が家庭で
ダライアス（3画面）EXTロム付 58K◎
忍者ウォーリアズ（3画面） 88K◎
アフターバーナー II ⓐ 8K◎
ギャラクシーフォースII ⓐ 18K◎
サンダーブレード ⓐ 8K◎
ABコップ，GPライダー ⓐ 各10K◎
G-LOC，ストライクファイター ⓐ 各15K◎
スペースハリアー セガ ⓐ 68K◎
W. G. P. タイトーバイクレース 5K◎
エアーコンバット V21ⓐ 18K
スターブレード V21ⓐ 12K
スティールガンナー 2 8K◎
バトルシャーク エンフォース （タイトー） 各5K◎
ギャラクティック ストーム 10K◎
ナイトストライカー 38K
スーパーハングオン ⓐ 15K◎
ホットチェイス、ウェツクルマン（コナミ） ⓐ 各 8K◎
ダライアスII（2画面） 20K◎
ウォーリアブレイド（〃） 5K◎

各TV出力の切替えスイッチ（3画面の1つを出力）TVは、1台でOK！
3台も可
画面切替えハーネス付
COMBO AV 専用ハーネス 付

ナムコV21システム（ケース入りV21システム比+5V20A電源とPC用アナログジョイスティックとコンボ用ハーネスが付属です。マザーシステムですので他の基板もOK！ 基板のみ各8K
アナログジョイスティック1個2K
コンボ以外はアンプが必要+2K
画面切替えハーネス付
3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群（TVは1台でOK） 2台も可

御注意
◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。ⓐの表示はコンボ以外では音声アンプが必要（+2K）
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

中古基板は**全商品消費税込みです**

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、①現金書留②代引便（ヤマトコレクト）があります
代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。
送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払い（頭金なし）始めました詳細はお問合わせ下さい
基 板 高 価 買 入

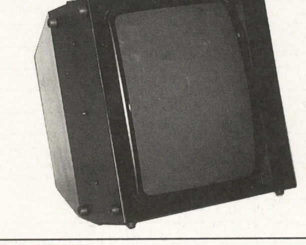
11/6付の情報FAXの価格表です

20インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

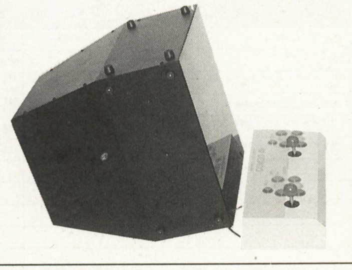
入力はRGB21PIN（各種家庭用ゲーム機もOK）

■ 仕様 （本体保証 1カ年）
◇ スチール製キャビネット入り ◇ 15、24KHz両用
◇ 20インチ 日立製ブラックフェイス ブラウン管 新品
◇ サイズ(W)480×(H)480×(D)460mm 28kg
◇ 入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇ 縦画面、横画面いずれも可能（縦おき、横おき）
◇ **20インチ新品価格¥58,000**（税・送料別）
中古18インチ、25インチもあります。
29インチもあります中古価格¥68,000（税・送料別）



NEW

29インチもあります
中古価格
¥68,000
（税・送料別）



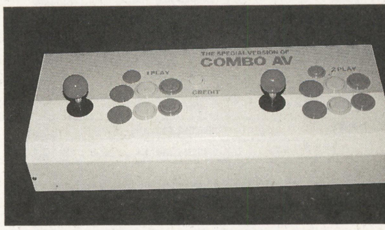
中古価格（税・送料別）¥38,000（18インチ） ¥58,000（25インチ）

20インチモニター+コンボAVセット
¥78,000（税・送料別）
JAMMAハーネス+サービス基板、付

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備（本体保証1ヶ年）
COMBO AVの機能（サイズ W:500 D:200 H:155mm）

◆2・4・8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源（国産品）で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力チェック機能（発光ダイオード表示）各電源ラインに安全ヒューズ付（取替もワンタッチ）
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可（ヒューズの取替も外部よりワンタッチ）
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



映像信号（シンクロ）より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速（MAX60発/秒）でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。（16段階調整）

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●
1 FAXの受話器をとってください。
2 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3 60110の番号と#を押してください。
4 ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5 FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!

"コンボAV"（12ボタン）
●Vタイプ
（S端子、ビデオ対応）…**¥28,000**
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売 **¥2,000**

満足のいく性能で安心価格

(株)キョーワ インターナショナル
〒141-0032 東京都大崎郵便局私書箱11号
（東京都品川区大崎5-4-8）
TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

年末・年始も特別価格で大奉仕

パソコン特別割引セール!

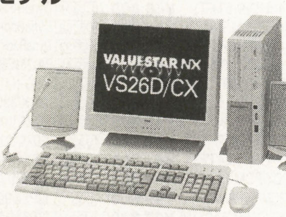
Windows98搭載モデルも超特価

広告掲載価格はすべて税別です



NEC VALUESTAR NX

省スペース液晶ディスプレイセットモデル
PCVS26D/CXCA2
定価¥580,000 **超特価¥260,000**
CPU:PentiumII266 RAM:32MB HDD:3.2GB
CD ROM:20倍速 CRT:14.1TFT モデム:56kbps
OS:Windows95 ソフト:一太郎Office8



PCVS26D/CXDA2
定価¥590,000 **超特価¥268,000**
CPU:PentiumII266 RAM:32MB HDD:3.2GB CD ROM:20倍速
CRT:14.1TFT モデム:56kbps OS:Windows95 ソフト:WORD97、EXCEL97

NEC 98NOTE LavieNX

PCLV16C/NS DAF1
定価¥478,000 **超特価¥238,000**
CPU:MMX/Pentium166 RAM:32MB HDD:2.1GB
CD-ROM:最大20倍速 CRT:12.1インチTFTディスプレイ
モデム:56kbps OS:Windows95 ソフト:WORD97、EXCEL97



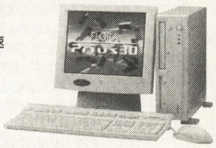
PCLV16C/NS CAF1
定価¥468,000 **超特価¥198,000**
CPU:MMX/Pentium166 RAM:32MB HDD:2.1GB CD-ROM:最大20倍速
CRT:12.1インチTFTディスプレイ モデム:56kbps OS:Windows95
ソフト:一太郎Office8

NEC 98Fine

液晶ディスプレイ一体型モデル
PC9821F166/D20 定価¥420,000 **超特価¥99,800**
CPU:MMX/Pentium166 RAM:32MB HDD:2GB CD ROM:16倍速 CRT:13.6DSTN OS:Windows95

HITACHI 液晶FLORA Prius

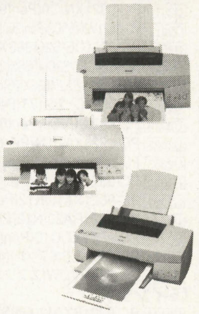
3102T23H **超特価¥245,000**
CPU:MMX/Pentium233 RAM:64MB HDD:3.2GB CD ROM:最大24倍速
CRT:TFT液晶12.1インチ モデム:56kbps OS:Windows98
ソフト:WORD98、EXCEL97



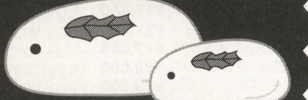
302T23H マイクロタワーモデル
超特価¥178,000
CPU:MMX/Pentium233 RAM:32MB HDD:2.1GB CD ROM:最大24倍速 CRT:TFT液晶12.1インチ
モデム:56kbps OS:Windows98

NEC・EPSON カラープリンタ

MJ-830C	定価¥31,800	超特価¥19,800
PM-600C	定価¥43,800	超特価¥22,800
PM-670C	定価¥39,800	超特価¥26,800
PM-750C	定価¥44,800	超特価¥32,800
PM-770C	定価¥59,800	超特価¥44,800
PR-J320	定価¥49,800	超特価¥29,800
PR-J220	定価¥32,800	超特価¥18,800
PR-J4000	定価¥89,800	超特価¥59,800



その他お買い得品多数入荷!!
最新の商品在庫につきましては
電話・FAXにて
問い合わせ下さい

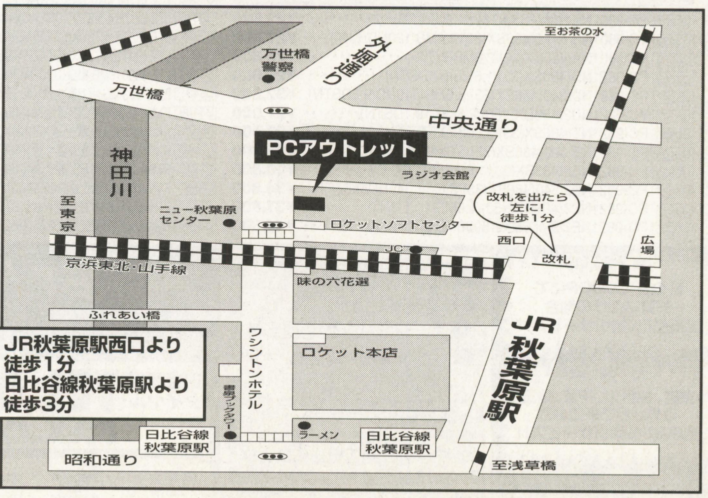


価格は値下がり変動しますので確認してください
価格は '98 12/1日現在です

ロケット PCアウトレット

東京都千代田区外神田1-15-14
TEL.03-3257-0036
FAX.03-3257-0394

営業時間 月～木/AM10:30～PM7:45
金 /AM10:30～PM8:00
土 /AM10:00～PM8:00
日・祝 /AM10:00～PM7:30



通信販売 注文方法

国内発送いたします。発送料金は別途に必要です。
在庫切れの場合もありますので必ず確認の上注文してください。
当社 銀行口座（振込み手数料金はお客様の御負担になります）
銀行名 東京三菱銀行 秋葉原支店 口座名 ロケット通販部
口座NO （普通）0686447

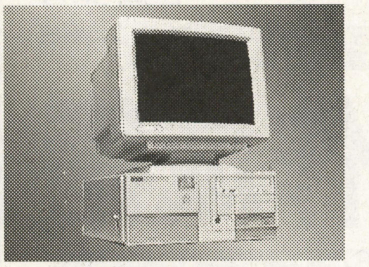
けっこう安い！

中古パソコン全国通販

http://www.iosys-net.com/
email:sales@iosys-net.com

tel (06)631-6695
fax (06)631-6697
平成11年より電話番号が変わります
TEL (06) 6631-6695 FAX (06) 6631-6697
ご注文の際には、必ず在庫確認をして下さい
営業時間11:00~19:00

安心の１ヶ月保証
新品・中古問わず
業者価格にて高額買取

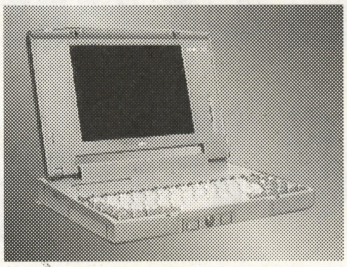


DEC Venturis FP-5100

CPU: Pentium-100MHz
RAM: 24MB
HDD: 1.2GB
CD: 4xCD-ROM
VGA: 2MB
OS: Windows95 プリインストール

イオシス大特価 ¥39，800

15インチモニタセットは ¥54，800



NEC PC-9821Ne2/250

CPU: 486SX-33MHz
RAM: 9.6MB
HDD: 250MB
液晶: TFTカラー

DOSユーザーにおすすめ！
98ソフトもこれ１台でＯＫ
もちろんDOSゲームも遊べます

イオシス大特価 ¥39，800

DOS／V Windowsデスクトップ

NEC PC98-NX VS23D/S5DA1 (Pentium2-233MHz/32MB/3.2GB/24xCD/USB/音源/15"CRT)	¥143,000
FUJITSU FMV-6233D8M (Pentium2-233MHz/32MB/3.2GB/16xCD/USB/3D_RAGE_2M)	¥ 95,800
FUJITSU FMV-5166D8M (MMXPentium166MHz/32MB/3.2GB/8xCD/USB/VGA_2M)	¥ 74,800
FUJITSU FMV-5166D (Pentium166MHz/32MB/2.1GB/6xCD/VGA_2M)	¥ 72,800
FUJITSU FMV-5133D5 (Pentium133MHz/16MB/1.6GB/4xCD/VGA_2M)	¥ 59,800
COMPAQ DESKPRO2620/2500CD (PentiumPRO200MHz/32MB/2.5GB/8xCD/ミレニアム2M)	¥ 69,800
COMPAQ DESKPRO5133/4M2000ML/CDS (Pentium133/16MB/2.1GB/4xCD/ミレニアム2M)	¥ 45,800
DELL OptiPlex GXi5200M (MMXPentium200MHz/32MB/3.2GB/8xCD/10BASE-T/音源)	¥ 74,800
DELL OptiPlex GXi5166L (Pentium166MHz/32MB/2GB/8xCD/VGA_2M/音源)	¥ 66,800
DEC CELEBRIS FR965JA-WD (Pentium133MHz/16MB/1.2GB/4xCD/SCSI/ミレニアム2M/音源)	¥ 49,800
DEC Venturis FP-5100 (Pentium100MHz/24MB/1.2GB/4xCD/VGA_2M)	¥ 39,800

NEC 98シリーズデスクトップ

PC-9821 V200/M7C2	(MMXPentium200MHz/32MB/3.2GB/20xCD/MGA2M/PCM)	¥158,000
PC-9821 Xv13/W16	(Pentium133MHz/16MB/1.6GB/6xCD/ミレニアム2M/PCM)	¥ 84,800
PC-9821 Xa13/K16	(Pentium133MHz/16MB/1.6GB/4xCD/FDDx1/PCMCIAx2/PCM)	¥ 72,800
PC-9821 Xa/C9W	(Pentium90MHz/24MB/540MB/2xCD/FDDx2/MGA2M)	¥ 47,800
PC-9821 Xb10/J8	(Pentium90MHz/16MB/850MB/FDDx1)	¥ 45,800
PC-9821 Xp/U8W	(486DX4-100MHz/5.6MB/270MB/FDDx1/PCM)	¥ 29,800
PC-9821 Xe/U7W	(486SX-25MHz/5.6MB/210MB/FDDx1)	¥ 19,800
PC-9821 Ap3/U2	(486DX4-100MHz/3.6MB/FDDx2/86音源)	¥ 42,500
PC-9821 Ap2/U8W	(486DX2-66MHz/5.6MB/340MB/FDDx1/86音源)	¥ 27,800
PC-9821 As/U2	(486DX-33/3.6MB/FDDx2/86音源)	¥ 19,800
PC-9801 BA3/U2	(486DX2-66/3.6MB/FDDx2)	¥ 19,800
PC-9801 FA/U2	(486SX-16/1.6MB/FDDx2/FM音源)	¥ 12,800
PC-9801 FA2	(486SX-16/1.6MB/FDDx2/FM音源)	¥ 12,800
PC-9801 DA/U2	(386DX-20/1.6MB/FDDx2/FM音源)	¥ 12,800
PC-9801 DA2	(386DX-20/1.6MB/FDDx2/FM音源)	¥ 12,800
PC-9801 RA21	(386DX-20/1.6MB/FDDx2)	¥ 12,800
PC-9801 DX/U2	(286-12/640KB/FDDx2/FM音源)	¥ 12,800
PC-9801 CS5	(386SX-16/1.6MB/40MB/FDDx2/一体型)	¥ 12,800

ディスプレイ

三菱 RD17V	(17"マルチ 640x480-1280x1024 ダイヤ)	¥39,800
三菱 RD17Y	(17"マルチ 640x400-1280x1024)	¥29,800
NEC KM172	(17"マルチ 640x400-1280x1024)	¥24,800
飯山 MF8617	(17"マルチ 640x400-1024x768)	¥29,800
飯山 MF5117J	(17"マルチ 640x400-1024x768)	¥22,800
COMPAQ 171FS	(17"マルチ 640x480-1024x768)	¥24,800
三菱 RD-15D2	(15"マルチ 640x400-1024x768)	¥19,800
富士通 DP844	(15"マルチ 640x400-1024x768)	¥17,800
NEC DV15A1	(15"マルチ 640x480-1024x768)	¥17,800
三菱 FA34WEX	(14"マルチ 640x200-800x600)	¥ 9,800
NEC 9821Ceモニタ	(15" NEC98用 24K/31K)	¥ 7,800
NEC PC-KD1522	(15" NEC98用 24K/31K)	¥ 7,800
NEC PC-KD882	(15" NEC98用 24K)	¥ 5,800
NEC PC-KD854n	(14" NEC98用 24K)	¥ 4,800
NEC PC-KD853n	(14" NEC98用 24K)	¥ 4,200
各社 NEC98用モニタ	(24KHz専用)	¥ 4,200

DOS／V, NEC98ノート

NEC LW20/42DS2	(MMX200/32MB/2.1GB/20xCD/音源/12.1"TFT液晶)	¥185.000
FUJITSU BIBLO NUV16D	(MMX166/32MB/2.1GB/20xCD/音源/TFT液晶)	¥158,000
PC-9821 Nb7/5	(Pentium75/7.6MB/540MB/TFT)	¥ 65,800
PC-9821 Np540W	(486DX4-75/5.6MB/540MB/TFT)	¥ 59,800
PC-9821 Lt350A	(486DX2-50/7.6MB/340MB/TFT)	¥ 55,800
PC-9821 Ne3/3	(486DX2-50/7.6MB/340MB/TFT)	¥ 49,800
PC-9821 Ne	(486SX-33/3.6MB/TFT)	¥ 39,800
PC-9801 NA120/C	(486SX-20/3.6MB/120MB/TFT)	¥ 34,800
PC-9801 NS/A	(486SX-33/1.6MB/モノクロ)	¥ 29,800
PC-9801 NS/T	(386SX-20/1.6MB/モノクロ)	¥ 16,800

その他周辺機器

72Pin FP_SIMM P付 8M ¥1,800 / 16M ¥3,500 / 32M	¥ 6,800
9801,9821専用,汎用 2M ¥3,500 / 4M ¥4,800 / 8M	¥ 8,500
PC-98シリーズ 音源 PC-9801-26K ¥4,800 / PC-9801-86	¥12,800
DOS/V Windows用音源(SoundBlaster互換)	¥ 3,800~
IDEHDD 340M ¥7,800 / 540M ¥9,800 / 3G ¥19,800 / 4G	¥25,800
外付HDD 540MB ¥17,800 / 1GB ¥19,800 / 2GB	¥24,800
IDE_CD-ROM 6xCD ¥4,800 / 12xCD ¥7,800 / 20xCD	¥10,800
外付CD-ROM 2xCD ¥7,800 / 4xCD ¥9,800 / 8xCD	¥12,800
外付FDD 5インチ, 3.5インチ 2ドライブ ¥11,500 / 1ドライブ	¥ 7,800
外付FAXモデム 14.4K ¥3,800 / 28.8K ¥6,800 / 33.6K	¥ 8,800

なつかしの名機種

SHARP X68000シリーズ (ACE,SUPER,XVI等)	¥12,800~
SHARP X1シリーズ (Twin,Turbo,TurboZ等)	¥ 9,800~
NEC PC-8001,8801シリーズ (8001Mk2,8801SR,8801MA等)	¥ 5,800~
FUJITSU FM-Towns(CX20,UX20,HR20,Fresh等)	¥ 9,800~
各社 MSXシリーズ (MSX.MSX2,MSX2+,MSX TurboR等)	¥ 5,800~

その他 FM-7,MZシリーズ 等珍機種、レア物もたまにあります！

買取価格一覧表

高額買取指定

NEC PC-9821シリーズ デスクトップ

PC-9821 V233/M7D3	¥100,000
PC-9821 V200/M7D3	¥ 95,000
PC-9821 V20/M7D3	¥ 75,000
PC-9821 V16/M7D3	¥ 60,000
PC-9821 V13/M7D2	¥ 50,000
PC-9821 V10/S7KD	¥ 35,000
PC-9821 Ct20/AB	¥ 60,000
PC-9821 Cu13/EB	¥ 35,000
PC-9821 Xv20/W30	¥ 68,000
PC-9821 Xv13/W16	¥ 48,000
PC-9821 Xa20/W30R	¥ 65,000
PC-9821 Xa16/W30	¥ 55,000
PC-9821 Xa13/K16	¥ 45,000
PC-9821 Xa10/C12	¥ 32,000
PC-9821 Xa7/C8	¥ 30,000
PC-9821 Xb10/J8	¥ 22,000
PC-9821 Ap3/C9W	¥ 23,000
PC-9821 Ap2/C9T	¥ 15,000
PC-9801 BX4/U2	¥ 10,000

286,386,486シリーズの買い取りも行っています

NEC PC-9821シリーズ ノート

PC-9821 Ls150/S14D2	¥104,000
PC-9821 Ls13/D10D2	¥ 67,000
PC-9821 La10/S8C	¥ 38,000
PC-9821 Nr166/X30N	¥ 89,000
PC-9821 Nw150/S20D	¥124,000
PC-9821 Nr15/S14F	¥102,000
PC-9821 Na15/X14	¥89,000
PC-9821 Na12/S10F	¥ 69,000
PC-9821 Na7/HC7	¥ 48,000
PC-9821 Ne3/5	¥ 25,000
PC-9821 Ne340W	¥ 15,000
PC-9801 NA120/C	¥ 10,000
PC-9801 NC40	¥ 7,000

NEC	PC98-NX シリーズ
富士通	FMV DESKPOWER シリーズ
富士通	FMV BIBLO シリーズ
SONY	VAIO シリーズ
SONY	トリニトロンモニタ シリーズ
三菱	ダイヤモンドトロン シリーズ
各社	HDD／CD-ROM／パーツ類など
各社	旧機種 X1, PC88, X68000など

上記リストにない商品でも高額買い取りいたします。
価格は、毎日変動いたしますので、お電話、FAX、ホームページにてご確認下さい。

初心者の方でも安心です！

★お客様の用途に応じた商品をこちらでお探しいたします
★全商品1ヶ月保証いたします
→ **安心のサポート！**

ホームページ情報

★オークションコーナー
★超特価コーナー
★本日の在庫コーナー
★その他多彩なコーナー有り
→ ホームページならではの **リアルタイムな㊢情報**

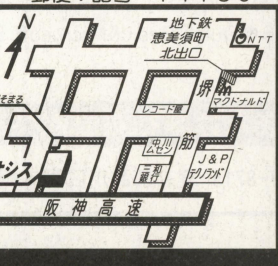
あなたのパソコン高額にて買取ます！

高額にて、買取いたします。特に新品は、業者価格にて高額買取いたします。
また会社、学校等の大量処分の場合は、こちらからお引取にあがります！

★お電話
★FAX
★ホームページ
にてご連絡下さい → **らくらく査定！**

★最新リストはFAXにてお送りいたしますので「リスト希望」と明記の上送り先を書いて送信して下さい、またホームページでもご覧になれます。
★発送は、ヤマトの宅急便にて全国どこでも 送料 ¥1,500 代引手数料 ¥1,000

お振込先
銀行：三和銀行 恵美須支店 普通 ３７５３４４０ イオシス
郵便：記号 １４１３０ 番号 ７６２２５８８１ イオシス



有限会社 イオシス
IOSYS
〒556-0005
大阪市浪速区日本橋5-14-13

第十八巻第一号通巻一九九号 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可 一九九八年十二月二十五日印刷 一九九九年一月一日発行

電波新聞社 〒141-8715 東京都品川区東五反田一－十一－十五 電話〇三(三四四五)六一一一

定価550円 本体524円 雑誌18361-01 T1118361010558

'99

マイコンBASIC Magazine

わかる／動かせる／家族全員で楽しめる／コンピュータの新しい活用法を満載!!

1

創刊200 記念キャンペーン

「メガピクセル」「写真画質」

デジカメとカラープリンタ

別冊付録 DOS/V製作

電波新聞社